

Nur für Club Nintendo Mitglieder
kostenlos gegen Coupon

L

U

B

Artikel-Nr.
500940

Nintendo®

Jahrgang 6
Ausgabe
Januar 1994

PLOK

Die verrückte Suche
geht weiter!



KIRBY'S PINBALL LAND

Ein Flipper
zum Verlieben

SUPER HOCKEY

Eishockey –
so realistisch wie noch nie





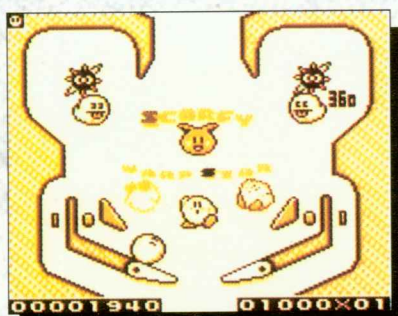
6

Plok, der Gliedermensch



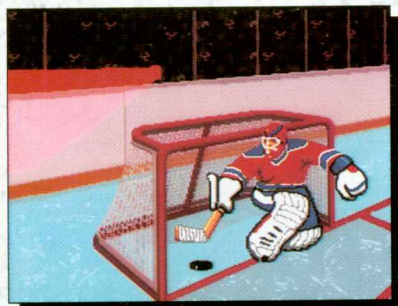
62

Kirby's Adventure



48

Kirby's Flipperwelt



20

Das neue Super Hockey



Super Nintendo

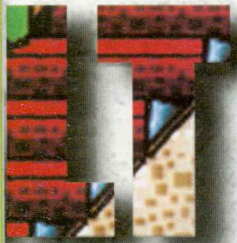
Plok	6
FX-Trax	14
Zelda 3	16
Super Hockey	20
Mystic Quest Legend	24
Jurassic Park	27
Aladdin	28
Goof Troop	32
Battletoads In Battlemaniacs	34

NES

Darkwing Duck	60
Kirby's Adventure	62
Duck Tales	66

Game Boy

The Legend Of Zelda - Link's Awakening	42
Kirby's Pinball Land ..	48
Kirby's Dreamland ...	52
Super Mario Land 2 ..	54



1/94

CN-Special

News	2
Editorial	2
Mailbox	4
Game Talk	36
Poster	38
Clubnews	40
Lexikon	41
Super Mario Comic	56
System Charts	68
Trick Zone	70
Rätsel	74
Impressum	74



N • E • W • S

(ak) – Vor ein paar Wochen haben wir aus unzähligen, richtigen Zuschriften die fünf Gewinner des „ENDE GUT, ALLES GUT“-Wettbewerbs (Club Nintendo 5/93) ausgelost. Und das sind die Glücklichen, die den Nintendo-Spieleberater ihrer Wahl bereits erhalten haben: Jens Hübner (55583 Bad Münster), Thomas Kaufmann (09465 Cranzahl), Boris Rüping (59174 Kamen), Peter Bihn (41199 Mönchengladbach) und Roman Ambros (71229 Leonberg). Die Redaktion wünscht viel Spaß beim Lesen!

(cm) - Am 21. Januar dieses Jahres war die Grundsteinlegung für das neue Hauptgebäude der Nintendo of Europe GmbH in Großostheim. Nur wenige hundert Meter vom alten Gebäude entfernt, entsteht das neue, nach modernsten architektonischen Erkenntnissen, geplante Gebäude, das für die ca. 300 Mitarbeiter des Videospielherstellers einiges bietet. Große Büroflächen, eine Kantine und ein Fitnessraum werden ab Anfang 1995 für ein entspanntes Klima bei den Mitarbeitern sorgen.



Hallo Club Nintendo Leser,

das neue Jahr fängt gut an! Passend zur Winterolympiade in Lillehammer bringt Nintendo SUPER HOCKEY heraus, Sport Action für zwei Spieler. Schon jetzt können wir Euch erste Bilder von FX-TRAX zeigen, dem Super-FX-Autorennen der Superlative. Auch Kirby ist wieder mal dabei, diesmal als Flipperkugel in KIRBY'S PINBALL LAND. Apropos "Kirby", er ist einer der vier Nintendo-Superstars, die von März bis Oktober auf "Magic-Tour" kommen werden. Nintendo veranstaltet mit den meisten Nintendo-Händlern zwei einzigartige Wettbewerbe, bei denen es tolle Preise zu gewinnen gibt. Wenn Ihr echte Nintendo-Fans seid, solltet Ihr unbedingt den Bericht darüber auf Seite 40 lesen!

Euer Ron Lakos

Nicht schön, aber...

Ich finde Euch einfach super-mariobettvorlegerischfeincool. Ich bin seit drei Jahren begeisterter Nintendo-Fan und habe das Super Nintendo und einen Gameboy. Außerdem bin ich zehn Jahre alt. Ich habe Euch ein kleines Gedicht geschrieben:

Nintendo, das ist obercool,
da springt man gleich in den Swimmingpool.
Da geht's rund,
da geht's bunt.
Selbst der Hund, er spielt die ganze Zeit,
und kommt meistens auch ziemlich weit.
Nintendo, Ihr seid einfach toll,
das mein' ich heut' und immer doll.

Michel Piniek, Nürnberg

Dein Gedicht ist wirklich ziemlich abgefahren... und so psychedelisch. Sicher wird einmal ein großer Dichter aus Dir!

JOKE BOX

Hallo Leute! Ab sofort werdet Ihr immer an dieser Stelle einen Leserwitz finden. Vorausgesetzt natürlich, Ihr schreibt fleißig. Unter allen Einsendern wird die Redaktion den besten Witz veröffentlichen. Schreibt Euren Witz einfach auf eine Postkarte und schickt diese an den CLUB NINTENDO, Stichwort: Joke Box, Postfach 1501, 63760 Großostheim.

Die Idee mit den Leserwitzen stammt übrigens von Nintendo-Fan Günther Schwarz aus Offenburg, der nun auch die Ehre hat, als erster Joke Box-Hero in die Club Nintendo-Geschichte einzugehen. Hier sein Witz:

**„Was passiert, wenn Boris Becker ohne Fallschirm aus einem Flugzeug springt?
Der härteste Aufschlag seines Lebens!“**

Zu leicht?

Hallo Club Nintendo,

Ihr wollt, daß man Euch schreibt – hier ist mein Brief.

Ich besitze ein Super Nintendo und die Spiele „Mystic Quest Legend“ und „Magical Quest“. „Mystic Quest Legend“ ist ja das erste Rollenspiel auf dem Super Nintendo (Zelda ist ja eher ein Action-Adventure), aber ist das denn ein Grund, die Komplettlösung gleich in die Bedienungsanleitung einzubauen? Ein Amateur wie ich hat dieses Spiel schon ohne Komplettlösung in mindestens einer Woche durch. Von einem Profi ganz zu schweigen. Aber doch ein großes Lob. Ihr habt die amerikanische Version des Spiels (das habe ich auch schon gespielt) mit den typischen Nintendo-Gags umgesetzt. Beispiele: Das Auftauchen „fremder Personen“ im Spiel (in diesem Fall das Auftauchen Zeldas) oder irgendwelche unnützen Kommentare, z. B. die des weisen Wombels „Hast Du mal 30,- zum Telefonieren?“ usw. Damit ist Euch ein wirklicher Erfolg gelungen, meiner Meinung nach zumindest. Zur Gestaltung des Club Nintendo-Magazins habe ich noch was zu sagen: Ihr macht Eure Sache wirklich gut. Mich nerven allerdings Artikel wie im Oktober 93, in denen die Lösung für Spiele, die noch lange nicht erscheinen, abgedruckt sind. So war es z. B. mit „Goof Troop“. Durch Euren Artikel war ich schon ganz sicher, mir das Spiel zu kaufen, denn ich ging davon aus, daß ein Spiel, wenn Ihr schon den Lösung dafür abdruckt, ziemlich bald erscheinen wird. Als ich dann jedoch schon in die Startlöcher zum Kauf stand, wurde das Rennen abgeblasen, da ich von Eurer Konsumentenberatung erfuhr, daß das Spiel erst kurz vor Weihnachten erscheint. Außerdem solltet Ihr Eure Zeitschrift auch für ältere Leser gestalten. Ihr solltet z. B. mehr über die Vorgänge in den Nintendo-Labors berichten! Ich hoffe, Ihr könnt mit meinen Tips etwas anfangen.

Ulrich Schäfer, Altdorf

Zunächst einmal vielen Dank für das Lob zu „Mystic Quest Legend“. Den Grund, warum Nintendo sich entschlossen hat, eine so ausführliche Bedienungsanleitung beizulegen, hast Du gleich selbst mitgeliefert: Es ist das erste Rollenspiel für das Super Nintendo und unterliegt vollkommen anderen Regeln als bekannte Videospiele. Um Rollenspiel-Neulingen den Einstieg in das Thema Rollenspiel zu erleichtern und schmackhaft zu machen, haben wir das Buch dazu geschrieben. Allerdings ist es ja so aufgebaut, daß Bedienungsanleitung und Lösungsvorschläge klar getrennt sind. Und man „muß“ ja nicht in die Lösungen hineinschauen. Die Sache mit „Goof Troop“ bedauern wir, allerdings als wir das Magazin produzierten, lag uns die Information vor, daß das Spiel weit vor Weihnachten herauskommen sollte. Irgendwelche Produktionsprobleme haben das ganze aber dann verzögert. Grundsätzlich versuchen wir Spiele nur dann ausführlich im Club Nintendo-Magazin vorzustellen, wenn sie auch erhältlich sind. Zum Thema „Hintergründe für Erwach-

sene“ – schau Dir doch mal diese Ausgabe genau an. Der Artikel über die Entstehung von „Mystic Quest Legend“ dürfte doch genau Deinen Geschmack treffen, oder?

Lernen mit Link

Mittlerweile ist es uns gelungen, das Spiel ZELDA III - A LINK TO THE PAST durchzuspielen. Es war zwar eine halbe Lebensaufgabe, hat uns jedoch viel Spaß gemacht, obwohl es Momente gab, in denen wir schier am Ver zweifeln waren. Aber mit der freundlichen Unterstützung der Nintendo-Hotline ist es uns dann doch gelungen. Ein erfreulicher Nebeneffekt war, daß mein 7-jähriger Sohn, der es letztendlich mit einer unheimlichen Ruhe geschafft hatte, das Spiel zu beenden, nun endgültig weiß, wo rechts, links, hinten und vorn ist. Während wir mit Zelda beschäftigt waren, fiel mir auf,

GALERIE



Julian George, Berlin



Marc Ashfield, Paderborn

daß Ihre Mitarbeiter, mit denen ich ständig telefonieren mußte, sehr, sehr nett und geduldig sind. Das findet man selten. Vielen Dank von dieser Stelle aus.

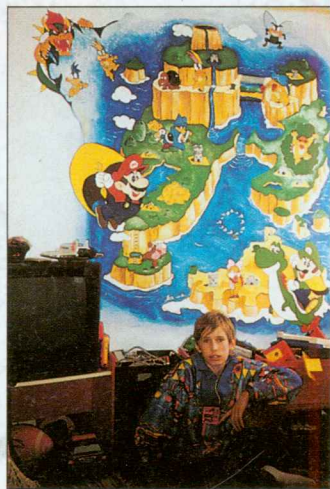
Rainer Schneider, Vellmar

Danke für die Blumen, wir werden das Lob an unsere Hotline weitergeben. Sehr gut hat uns auch gefallen, daß Euch ZELDA als Lernhilfe gedient hat und Ever Sohnmann jetzt den Richtungswechsel beherrscht.

Mario Art

Mario treibt es immer bunter. Schon längst hat er den Rahmen der Videospieldwelt gesprengt und andere Medienbereiche wie Film, Fernsehen und Comic erobert. Nun wird er auch zum Kunst- bzw. Dekorationsgegenstand. Gerade in letzter Zeit erreichten uns Unmengen von

Fotos, die Mario an heimischen Zimmerwänden zeigen. Deshalb haben wir uns entschlossen, Euch heute erstmals eine kleine Auswahl zu präsentieren, vielleicht inspiriert es ja den einen oder anderen Innenarchitekten.



Danny Schindhelm, Wassertrüdingen



Familie Bauernfeind, Bayreuth



Moritz Fuchs, Ravensburg

QUESTION MARK

Noch eine neue Rubrik. Täglich erreichen uns hunderte von Briefen, wir werden mit Fragen geradezu bombardiert. Da es aus Platzgründen nicht möglich ist, alle Briefe in voller Länge abzudrucken, werden wir an dieser Stelle Fragen beantworten, die aus längeren Leserbriefen entnommen wurden, um so möglichst viele Leser zu Wort kommen zu lassen. Los geht's:

Frage:

Wer hat eigentlich Link erfunden?

(Pierre Gebhardt, Bonn)

Antwort:

Der geistige Vater von Link ist der japanische Spielefinder Tanabe, der für Zelda III sogar eine Auszeichnung vom japanischen Kultusminister bekam.

Frage:

Wie alt seid Ihr?

(Ernst Hallmackenreuter, Linsengericht)

Antwort:

Die Redaktion ist zusammen 174 Jahre alt und wiegt 443 kg.

Frage:

In der Nintendo All-Stars Werbung ist die Rede von einem gewissen „Birdo“, wer ist das?

(Felix von Pless, Düsseldorf)

Antwort:

Birdo ist einer der Gegner, mit denen es Mario in dem Spiel „Super Mario Bros. 2“ zu tun hat. Ein saurierähnliches Wesen, das Eier spuckt. Sein Markenzeichen ist die rote Schleife auf dem Kopf.

Frage:

Seit wann gibt es ein Clubmagazin von Nintendo?

(Lars Bretthauer, Petershagen)

Antwort:

Das Clubmagazin gibt es seit genau fünf Jahren. Die erste Ausgabe kam Anfang 1989 heraus.



Melanie Albrecht, Hiddenhausen



Hanna Schneider, Berlin

Foto des Monats

Die dritte neue Rubrik. Auch hier seid Ihr, die Leser, wieder aufgefordert, uns Fotos zu schicken. Doch natürlich nicht irgendwelche, sondern die lustigsten, bescheuersten und abgefahrensten. Das jeweils witzigste Foto wird veröffentlicht.

In diesem Monat war die Redaktion eindeutig der Meinung, daß Michael Tewiele aus Bocholt den Vogel abgeschossen hat. Deshalb könnt Ihr hier nun seine – wie er selbst schreibt – „gewöhnungsbedürftige“ Visage sehen. Tröste Dich, ein Blick in die Redaktionsräume beweist: Es gibt schlimmere Visagen!



Briefe an:
Club Nintendo
– Leserbrief –
Postfach 1501
63760 Großostheim

PLOK

Hier kommt Plok!

Und er ist ziemlich sauer! Nicht nur, daß die Pogo Brüder ihm seine Lieblingsflagge gestohlen haben... Nein, es kommt noch schlimmer! Auf seiner Heimatinsel Famosa haben sich mutierte Riesenflöhe eingeknistet, das Amulett von seinem Opa ist verschwunden und Ploks Arme und Beine sind lose... Könnt Ihr ihm helfen? (cm)



Ploks Inselparadies

Die Insel Famosa – Ploks Heimat gehört zum idyllischen „Gemüse Archipel“ und ist normalerweise ein friedliches Fleckchen Erde. Tief unter der Insel befindet sich die unheimliche Flohgrube, in der die Flohkönigin schon seit langem eine Invasion der Oberwelt plant. Als Plok die Insel Famosa für eine Nacht verläßt, um auf der Nachbarinsel Pota Pota nach seiner Lieblingsflagge zu suchen, nutzt die linkische Flohkönigin die Gelegenheit und schickt ihr Flohgeschwader zu Ploks beliebtesten Aufenthaltsorten.



Die Insel Pota Pota – Hier leben die beiden Pogo Brüder, die sich dreisterweise Ploks Wimpel gemopst haben. Vor fünfzig Jahren hatten die beiden noch einen Bruder und lebten auf Nostalgie, aber dann kam Opa Plok... Und jetzt sind es nur noch zwei.



Fahrendiebe auf Pota Pota

1 Am Strand

Ziemlich wütend erreicht Plok den Strand von Pota Pota, fest entschlossen, dem Fahrendieb alle Arme und Beine um die Ohren zu hauen. Doch was ist das? Merkwürdige Kartoffelwesen springen ihm zur Begrüßung entgegen, bei Berührung entziehen sie dem sympathischen Plok Lebensenergie. Das wird ihnen noch leidtun!



Plok wagt einen mutigen Sprung nach links in das kühle Naß.



Ohlala! Plok bewirft den Apfel am Baum mit Armen und Beinen.

2 Lolly Brücke

Nachdem Plok am Strand alles andere, nur nicht seine Flagge gefunden hat, führt es ihn zur Lollybrücke, die von den fliegenden Skelettfischen als Limbolatte mißbraucht wird. Auch hier wird Plok seinen Lieblingswimpel nicht finden. Die Diebe haben ihn sehr gut versteckt. Laßt Euch nicht entmutigen!



Mit dem Sägeblatt geht es schnell nach rechts.



Als Boxer Plok ist er optimal gegen die Fische ausgerüstet.

3 Felsenmeer

Noch immer sucht Plok nach seiner Flagge. Noch immer stellen sich dem Bewohner Famosas die erschreckendsten Kreaturen entgegen. Noch immer attackiert Plok den Pota Pota Abschaum mit Armen und Beinen. Und wir fragen uns noch immer: Sind Flaggen diese Mühe wert?



4 Brause Klippen

Auch im vierten Sektor von Pota Pota wird Plok vergeblich nach seiner Fahne suchen. Aber ein paar Kartoffelköpfe und Zombiefische verhauen ist ja zwischendurch auch ganz unterhaltsam. Aber Vorsicht! Plok ist extrem wasserscheu!!!



Warpzonen

Plok kann sich die mühevollen Suche nach der Flagge etwas verkürzen, wenn er die Äpfel an bestimmten Bäumen dreimal mit Armen und Beinen bewirft. Das könnte der Weg in eine Warpzone sein!

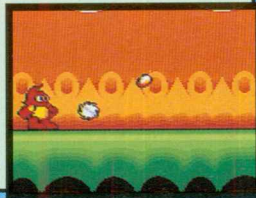


5 Lolly Brücke 2

Die Lolly Brücken hängen hier schon seit ewigen Zeiten, was man ihnen auch ansieht. Durch die hohe Feuchtigkeit hat sich die Zuckerschicht im Laufe der Jahrhunderte schon etwas aufgelöst. Um der Einsturzgefahr aus dem Weg zu gehen, entschließt sich Plok, die Brücken im Eiltempo zu überqueren. Doch die fliegenden Fische machen die Sache nicht gerade leichter.

Plok als Kreissäge

Links unten liegt ein Sägeblatt. Kommt Plok mit diesem Gegenstand in Berührung, verwandelt er sich unvermittelt in eine Kreissäge und wetzt in die gewünschte Richtung. Als Kreissäge ist Plok unverwundbar.



Linke Geheimnisse

Anstatt sich zum Fahnenmast zu begeben, sollte er die obere Lolly Brücke nach links gehen. Der Weg birgt zwar Gefahren, aber dafür auch einen Warp-Apfelbaum.



7 Schubbertal

Im Schubbertal kann Plok seiner zweiten Lieblingsbeschäftigung (nach dem Flaggen bügeln) nachgehen. Das „Schubbern“ ist bei den Ploks schon seit ewigen Zeiten eine Spezialität, die von Generation zu Generation weitergegeben wird. Wie sagte doch Opa Plok so schön: „Ich schubbere, also bin ich!“ Doch so manchem Plok ist beim Schubbern ein Baum in die Quere gekommen.

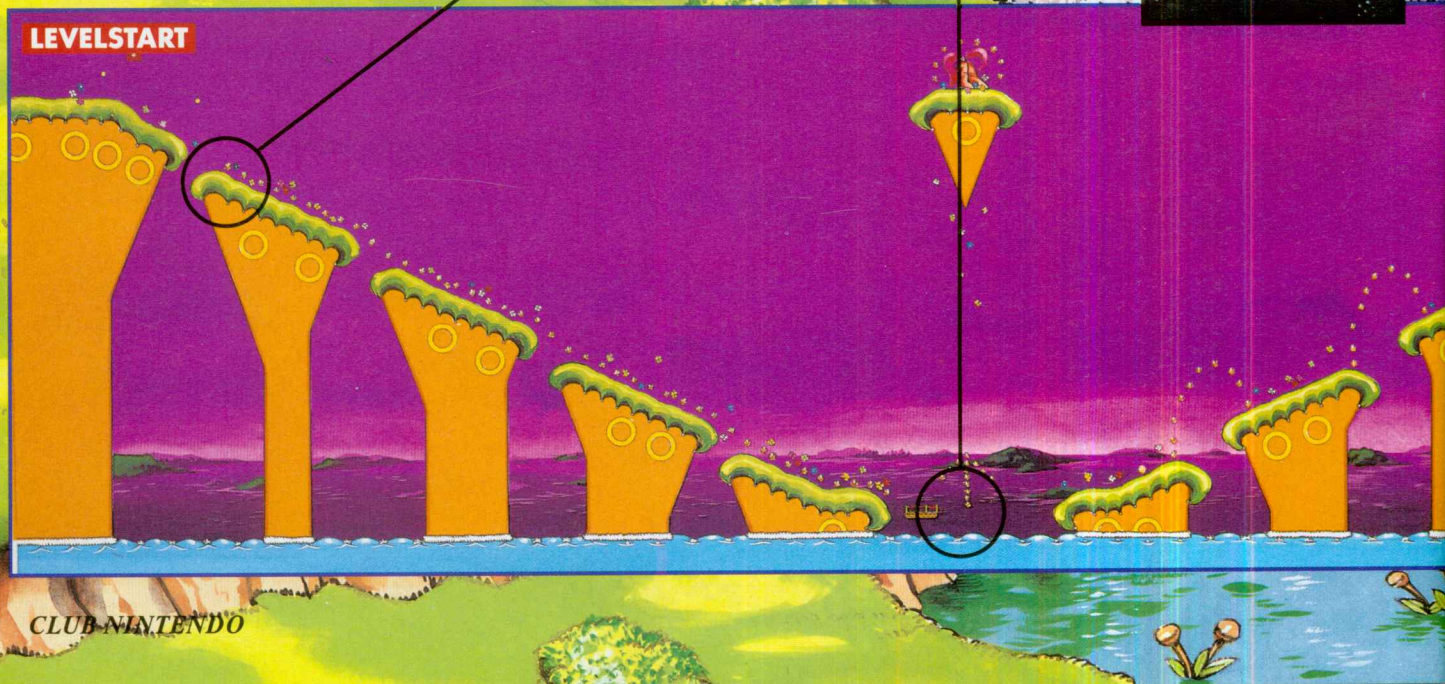
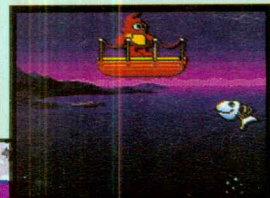
Horch, was kommt...

Das gute an den herunterfallenden Baumstämmen: Man kann sie schon vorher hören. Da hilft das Schubbern – man setzt sich oben am Abhang auf den Hosensack und rutscht herunter. So verlieren Baumstämme ihren Schrecken.



Im 7. Bonushimmel

Plok ist gerade in Gedanken versunken und verpaßt den Absprung an das rettende Ufer. Doch die kleine Träumerei hat sich gelohnt, denn wenn Plok zwei Runden auf der Wasserlore stehen bleibt, fährt er automatisch nach oben, wo eine Warpzone wartet.

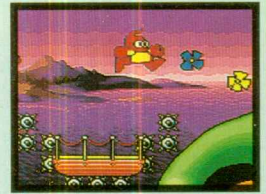
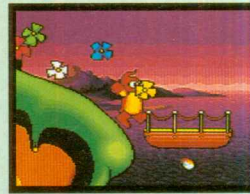


6 Wasserloren

Ploks Flagge ist etwas ganz besonderes! Vor über fünfzig Jahren hatte seine Oma dieses Prachtexemplar genäht und Opa Plok hatte es am Hausdach angebracht. Bis gestern hing die Fahne an ihrem Platz und nun – Plok kann es immer noch nicht fassen – ist sie weg. Verschwunden! Wo ist der Dieb?

Schnell nach rechts springen!

Mit den Wasserloren geht es über die gefährliche Brandung nach rechts. Leider kann Plok nicht immer erkennen, wann es auf der Lore gefährlich wird. Zum Beispiel, wenn die gemütliche Lorenfahrt plötzlich im Stacheldraht endet. Das tut weh! Deswegen: Schnell nach rechts springen!



LEVELSTART

FAHNENMAST



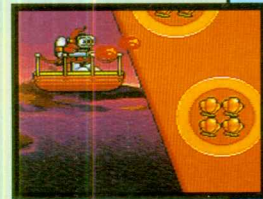
Flammenwerfer Plok

Plok steht seinen Kollegen Mario und Kirby in nichts nach. Auch er kann sich auf unterschiedlichste Weise verwandeln. Als Flammenwerfer besitzt er einen coolen Power-Anzug. Die Flammen aus Ploks Pistole versengen fast alles, was Plok anpeilt. Springt im Wasserlorental nach links unten!



Muscheln grapschen

Muscheln sammelt Plok ein, indem er sie mit seinem Luxuskörper berührt. Hat er nicht die Gelegenheit dazu, kann er sie auch einsammeln, indem er auf sie feuert. Entweder mit Armen, Beinen oder Flammenwerfer.



8 Die Pogo Brüder

Hinter dem heimtückischen Flaggenraub steckt niemand geringeres, als die unglaublichen Pogo Brüder. Ihr Motiv für die gravenvolle Tat: Vor fünfzig Jahren ist ihr Bruder bei einem Duell mit Opa Plok ums Leben gekommen. Um sich an Plok zu rächen, haben sie ihn mit seiner Lieblingsflagge auf die Insel Pota Pota gelockt. Plok aber weiß sich zu wehren: Er bleibt am Boden, läuft unter den Pogos durch und schießt gezielt mit Armen und Beinen – aber nicht alle auf einmal.



FAHNENMAST

Flohinvasion auf Famosa

9 Am Strand

Nachdem er die Pogo Brüder für immer und ewig unschädlich gemacht hat, setzt Plok die Segel und fährt nach Hause. Dort erwartet ihn eine böse Überraschung. Die Flohkönigin muß in der letzten Nacht die Pforten der Flohgrube geöffnet haben. Auf ganz Famosa tummeln sich jetzt Horden von Flöhen. Jetzt muß Plok auch noch als Kammerjäger ran.

Der Kammerjäger

Die Flöhe haben alle Plok-Wimpel auf Famosa durch Floh-Flaggen ersetzt. Auf Ploksprache bedeutet das eine Kriegserklärung! Am unteren Bildschirmrand erkennt Plok, wieviele Flöhe sich im jeweiligen Sektor aufhalten. Erst wenn alle Flöhe besiegt sind, kann er seine Flagge hissen.

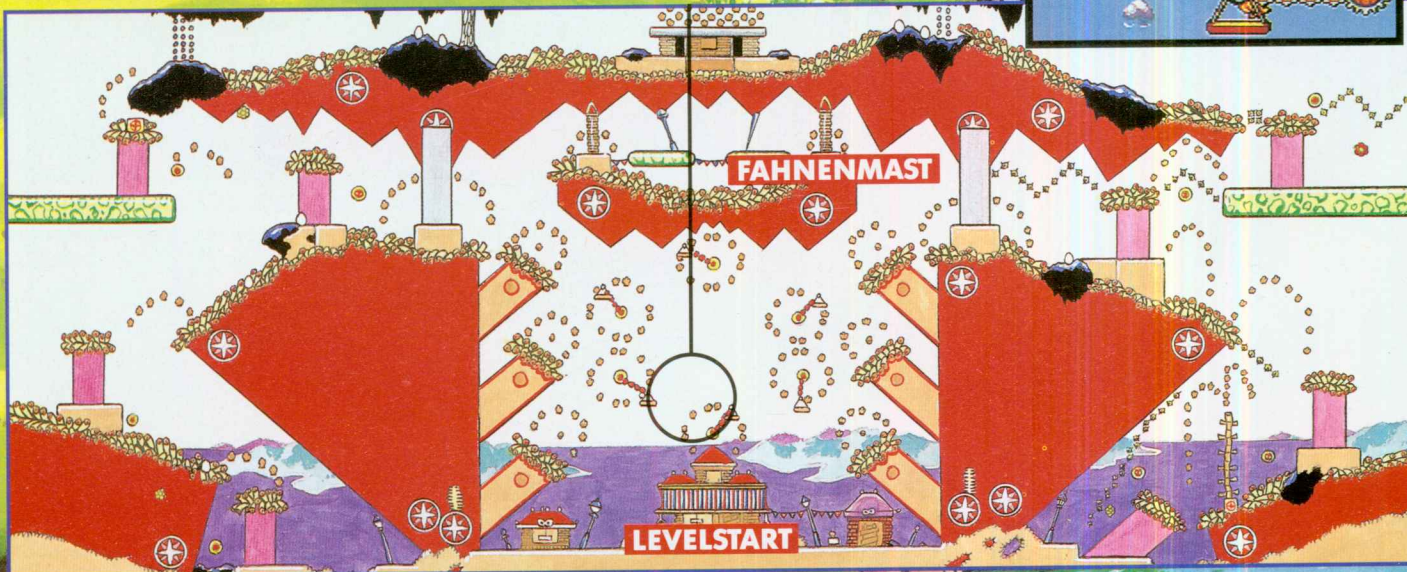


10 Flohstadt

Noch bis vor kurzem hieß Flohstadt Plokstadt und war die Hauptstadt von Famosa. Doch nun hängt auch hier die unheilvolle Floh-Flagge am höchsten Gebäude der Stadt. Der Fall ist klar! Ein weiteres Mal muß sich Plok als famoser Kammerjäger betätigen.

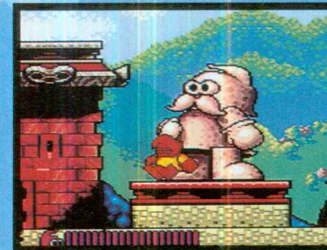
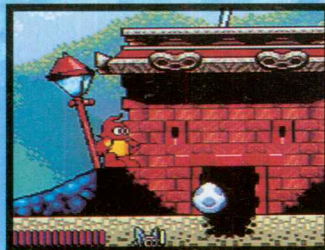
Ein famoser Kreiselift

Erst wenn der letzte Floh entsorgt ist (leere Flohleiste auf dem Bildschirm), kann sich Plok um das Hissen seiner Flagge kümmern. Dummerweise hat Plok vergessen, wo sich der Fahnenmast von Plokstadt befindet. Des Rätsels Lösung sind die Kreiselifte, die einen rotierend nach oben befördern. Oben ist der heißbegehrte Fahnenmast.



Auf den Spuren Opa Ploks

Der Kampf mit den Flöhen kostet Plok mehr Kraft, als er gedacht hätte. Bevor er die restlichen Flöhe auf Famosa in die ewigen Abgründe der Flohgrube schicken kann, muß er sich davon überzeugen, daß in seinem Haus alles in Ordnung ist. Zunächst hisst er die Flagge, die er zuvor den Pogo Brüdern abgenommen hat. Bei einer kleinen Erholungspause am Denkmal seines Opas muß Plok an das legendäre Amulett denken, mit dem man problemlos die Flöhe loswerden könnte. Aber wo hat Opa Plok dieses Amulett nur versteckt...?

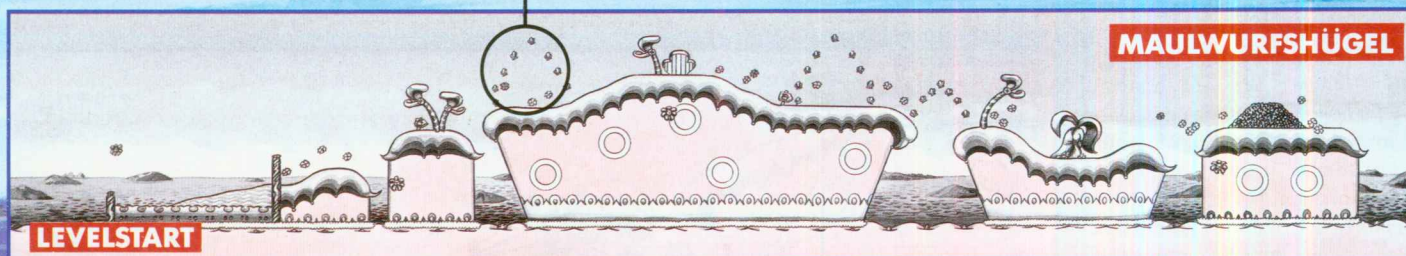
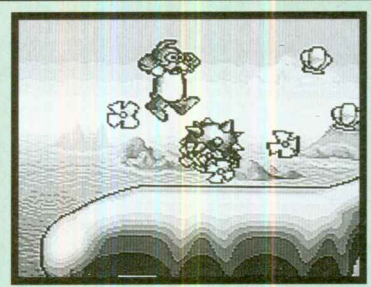


Nostalgia - Teil 1

Und während Plok so an seinen Großvater denkt, fällt er in einen tiieeefen Schlaf... Im Traum erscheint ihm sein Opa, wie er gerade das magische Amulett sucht, das er irgendwo auf der Insel Nostalgia vergraben hat. Opa Plok ist schon etwas senil und kann sich kaum noch erinnern, aber er hatte die Stelle mit einem großen „X“ markiert.

Unruhegeister

Auch Opa Plok hatte es nicht leicht in seinem Leben. Auf der Suche nach dem vergrabenen Amulett begegnet er den seltsamsten Kreaturen. Für die behelzten Kugeljojos zum Beispiel (siehe Foto rechts) sollte sich Opa Plok eine neue Taktik überlegen. Ein gutes Rezept: Die Typen einmal anballern mit Opas Arm und dann sofort drüberspringen. „Bitte folgen Sie der deutlich sichtbaren Muschel-Linie! Danke!“

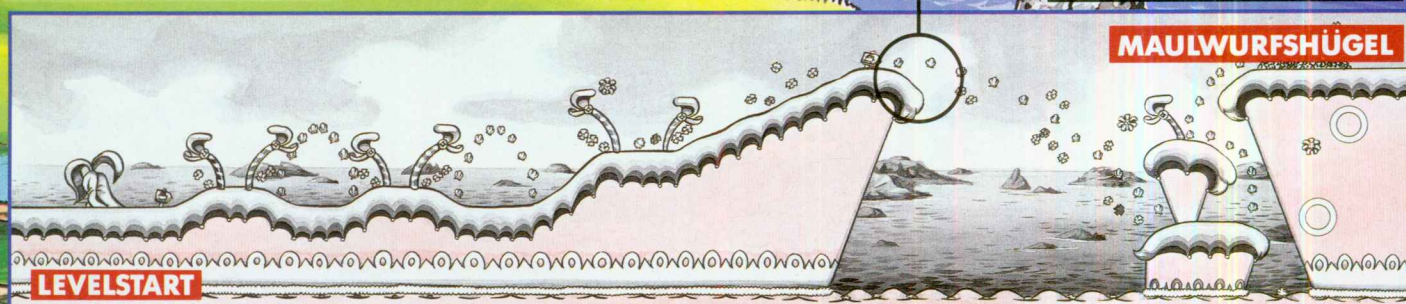
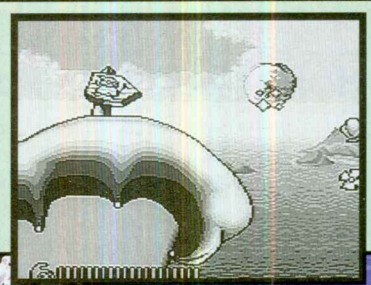


Nostalgia - Teil 2

Plok träumt noch immer von seinem Großvater. Als wäre es ein alter Stummfilm, erscheinen ihm die Traumbilder in schwarzweiß. Hoffentlich wird Ploks Traum jetzt nicht durch irgendwelche Störungen von außen unterbrochen. Vielleicht kann er ja diesmal den Traum fertig träumen und erfahren, wo Opas das Amulett ist.

Sprung ins Ungewisse

Oben rechts ist die Stelle, die Ploks Opa auf seiner Karte mit einem „X“ markiert hat. Doch wie kann man den nassen Abgrund überwinden? Ganz leicht, wenn man sich vorher in eine Kreissäge hat verwandeln lassen. Aber aufgepaßt: Nähert Euch von links dem Sägeblatt, sonst zischt Opa in die falsche Richtung davon!

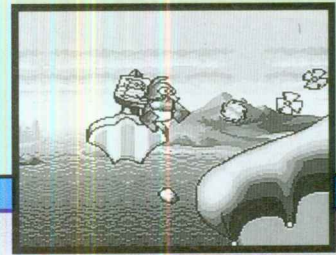


Nostalgie – Teil 3

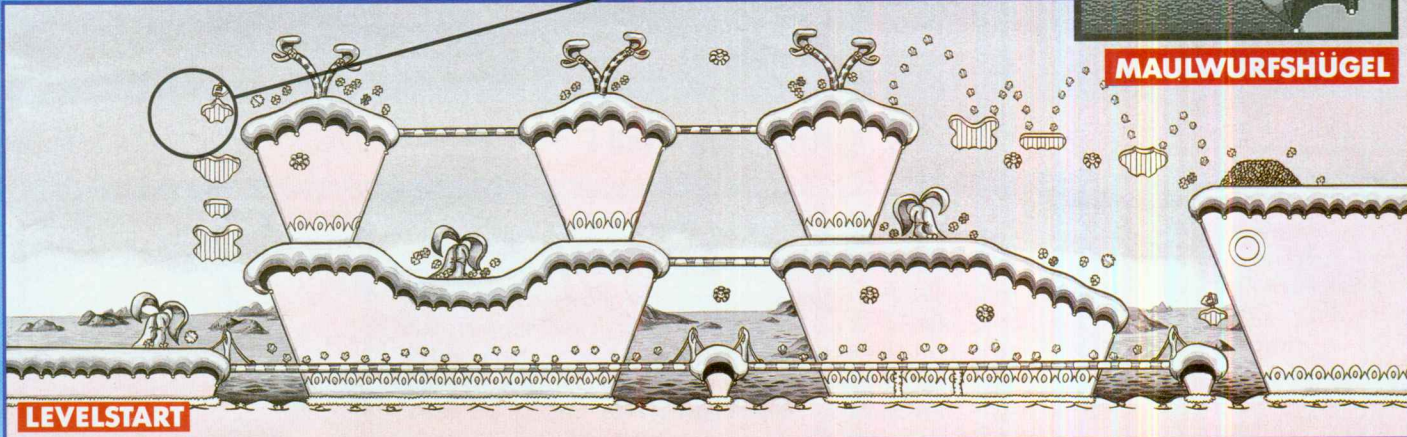
Irgendjemand bewirft Opa Plok mit Baumstämmen. Wenn er nur wüßte, wem er diese uncoole Aktion zu verdanken hat, würde Ploks Großvater sofort etwas unternehmen. Im Moment bleibt ihm aber nichts anderes übrig, als dem Holz auszuweichen.

Im Tal der Sägeblätter

Zum Glück liegen auf Nostalgie auch massenweise Kreissägeblätter herum. So kann Opa Plok die verschiedenen Abschnitte schneller durchqueren, vorausgesetzt er findet alle Sägeblätter. Zum Glück verlieren sie rechtzeitig ihre Power, bevor er ins Wasser fällt, oder?

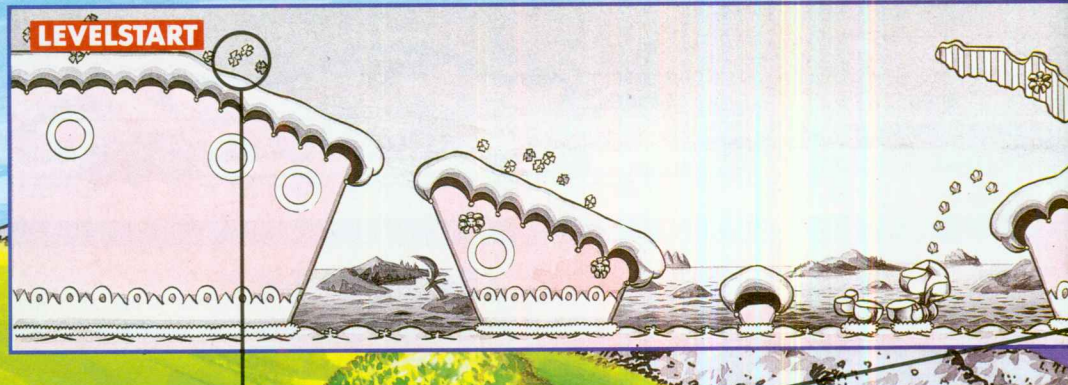


MAULWURFSHÜGEL



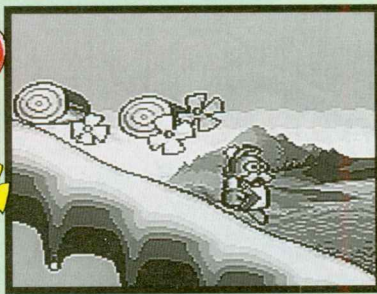
Nostalgie – Teil 4

Ein bißchen erinnert die Landschaft hier an das Schubbertal auf Famosa. Immer wieder rollen dem gereiften Opa Plok ein paar Baumstämme in den Weg. Zwischendurch geht es über mehrere kleinere Felsplateaus über das Wasser und kurz vor dem Ziel wird Opa Plok noch einmal von rollenden Baumstämmen attackiert. Der Apfelbaum in diesem Sektor ist der Eingang zur Bonusrunde.



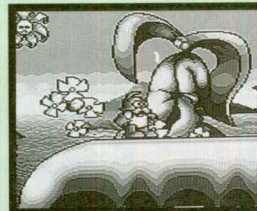
Heimtückische Baumstämme

Gleich am Anfang des Levels muß Opa Plok einigen Baumstämmen ausweichen, die von hinten auf ihn zukommen. Und, als wäre das nicht schon genug, am Ende des Levels wartet eine neue Baumstamm-Attacke. Kurz bevor er den Maulwurfshügel erreicht hat, bekommt er eine weitere Ladung Holz ab.

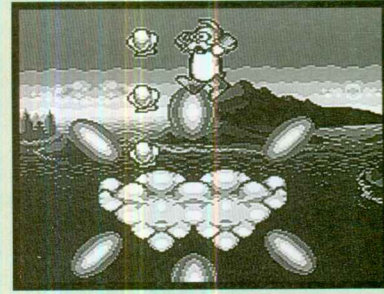


Auf in die Warpzone

Auf dem Weg zum Maulwurfshügel kommt Opa Plok an einem gewaltigen Apfelbaum vorbei, an dem ein einziger Apfel hängt. Wenn er ihn solange aufpumpt, bis er platzt, winkt eine Warpzone. Dazu müssen alle Muscheln im Geheimlevel eingesammelt werden. Am besten merkt sich Opa die Reihenfolge, in der die Muscheln erscheinen.



Der überreife Apfel befördert Opa Plok in eine Warpzone, in der es von Muscheln nur so wimmelt.

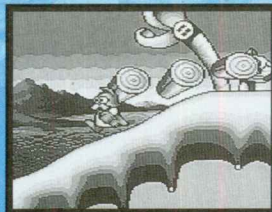


Die Suche geht weiter

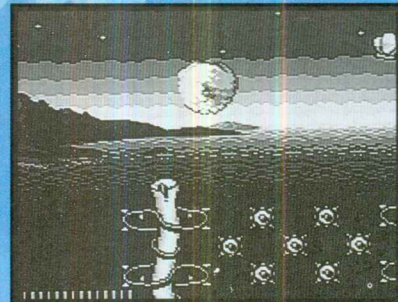
Opa Plok ist längst noch nicht am Ziel seiner Suche. Hätte er sich doch bloß gemerkt, wo er dieses blöde Amulett vergraben hat. In den Maulwurfshügeln findet Opa alles, nur nicht das, was er sucht. Einen alten Knochen, eine Karotte, eine leere Zahnpastatube und so weiter... Langsam kommt Opa Plok ein schrecklicher Verdacht. Er ist gar nicht senil, irgendjemand hat sein Amulett gegen wertlose Gegenstände ausgetauscht.



Noch mehr Baumstämme, noch mehr Sägeblätter, noch mehr Abgründe und noch mehr Wasser, aber nur zwei Arme und zwei Beine...

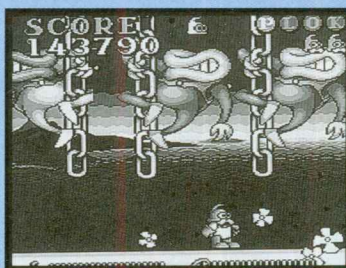


Opa Plok nähert sich dem Amulett und der Erkenntnis, wer hinter dieser Schandtat steckt. Natürlich sind es die Pogo Brüder.

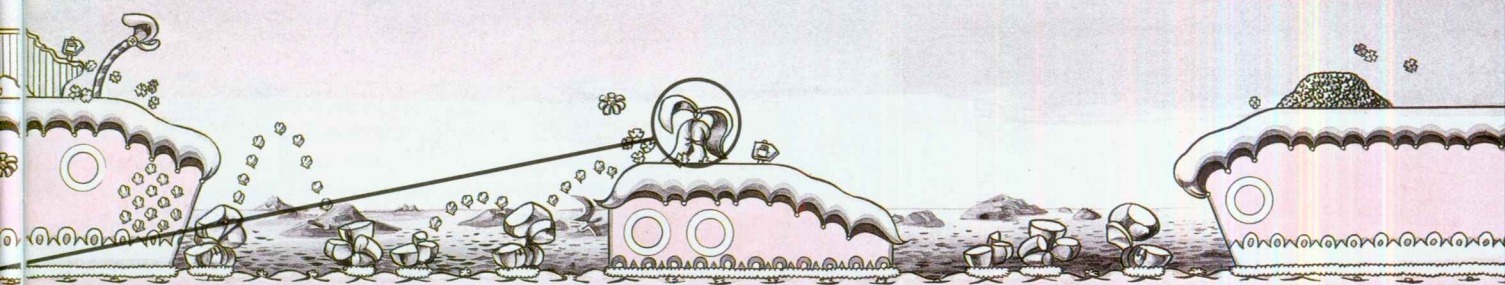


Nostalgia – Die Pogo Brüder

Endlich hat Opa Plok die Amulett-Diebe gefunden. Die Pogo Brüder haben aus Neid, weil ihre Beine festgewachsen sind, Opa Ploks Amulett gestohlen. Nun wollen sie ihm seine Arme und Beine mit Sekundenkleber wieder anmontieren, auf das er nie mehr mit seinen Gliedmaßen werfen kann. Aber was wäre ein Plok, ohne lose Arme und Beine? Opa Plok hat keine andere Wahl, als sich dem Duell mit den Pogo Brüdern zu stellen. Ein Bein sollte er während des Kampfes immer an sich behalten, da er sonst nur schubbern kann.



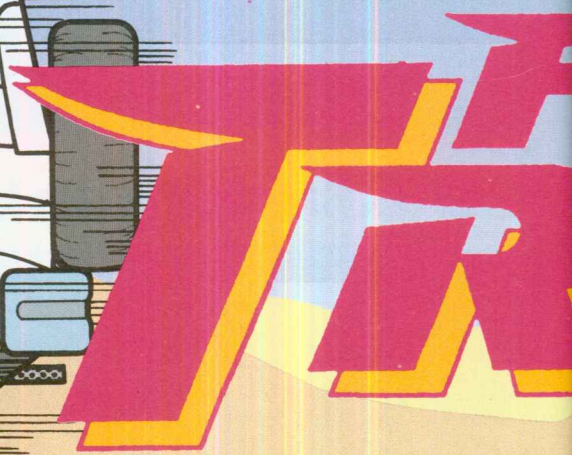
MAULWURFSHÜGEL



Die Kraft des Amuletts

Opa Plok hat die Pogo Brüder besiegt und sein Amulett gefunden. Diesmal wird er es an einem besseren Ort verstecken. Am besten unter dem... – Genau in diesem Moment endet der Traum von Plok. Oh nein, jetzt hätte er fast die Antwort gehabt. Plok ist völlig frustriert und räkelt sich unruhig am Denkmal seines Opas herum, als die Statue plötzlich nachgibt. Zum Vorschein kommt eine geheimnisvolle Schatztruhe... Ploks Jubelschrei hallt über ganz Famosa und ist den Flöhen eine Warnung, daß es ihnen bald an den Kragen gehen wird. Plok hat das flöhenstörende Amulett gefunden. Wenn er jetzt die L- und R-Tasten mehrmals drückt, dabei Muscheln wirft, verwandelt sich Plok in eine Super-Kreissäge. Je mehr er davon wirft, desto länger bleibt er Kreissäge. Jetzt ist das Ausrotten der Flöhe ein Spaziergang.





Polygone und Vektoren!

Mit FX-Trax, dem allerneuesten High-Tech-Knüller aus dem Hause Nintendo, erwarten Euch eine Explosion überragender Vektor-Grafiken, ultraschneller Rennszenen und eine Wettkampfspannung, die das Atemholen zu einer Nebensächlichkeit macht. Die fetzige Power für diese grafische Augenweide liefert ein im Spielmodul eingebauter FX-Chip, der schon im legendären Starwing seine Hochgeschwindigkeits-Fähigkeiten dem staunenden Publikum präsentierte. Für FX-Trax ist die Rechengeschwindigkeit des FX-Chip sogar verdoppelt worden! Das Vektorgrafik-Autorennen FX-Trax stellt die Grafik durch Polygone, also Vielecke dar, die wiederum durch Vektoren beschrieben werden. Was sich so kompliziert anhört, bringt dank FX-Chip eine ungeahnte Realitätsnähe in das Renngeschehen. Mit dreidimensionaler Echtzeit-Grafik, 2-Spieler-Modus, unterschiedlichen Auto-Typen, Rennstrecken und Geschwindigkeiten, katapultiert Euch FX-Trax an die Spitze realistischer Rennsimulationen. (ak)



Speicher inklusive!

Im Spiel FX-Trax ist eine sogenannte Backup-Batterie eingebaut. Eine Backup-Batterie stellt dem Speicher der Spielkassette Stromspannung zur Verfügung, wenn das Gerät ausgeschaltet wird. So kann das elektronische Gedächtnis auch ohne Netzspannung arbeiten. Wie schon in F-Zero und Mario Kart könnt Ihr somit Eure besten Rennergebnisse für die Nachwelt abspeichern. Und zwar für jedes Auto, jeden Kurs und jeden speziellen Spiele-Mode, von denen es 4 verschiedene gibt.

3 Rennwagen

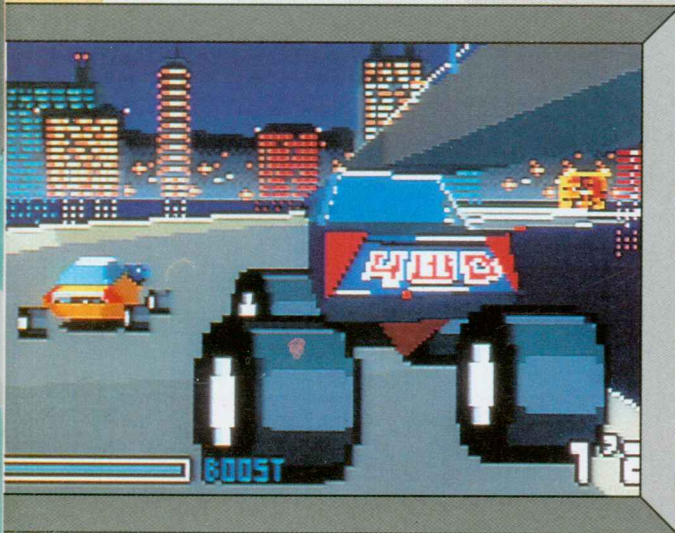
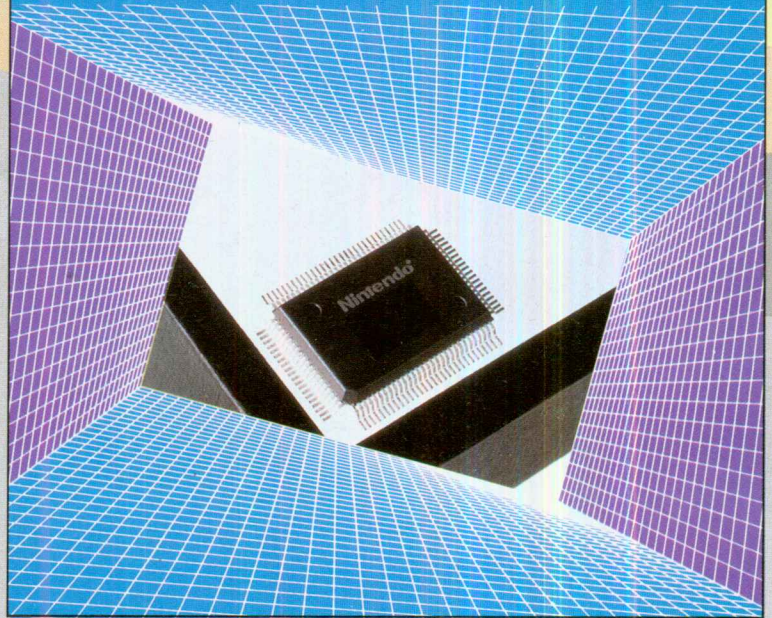
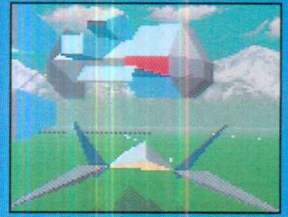
In FX-Trax könnt Ihr unter drei verschiedenen Wagen-Typen wählen. Jeder der drei Wagen unterscheidet sich in seinen speziellen Eigenschaften, wie Geschwindigkeit und der Stärke seiner Karosserie, also des Wagenaufbaus.

F-Type	Er ist der schnellste aber auch zerbrechlichste Auto-Typ.
Coope	Der normale Wagen. Schnelligkeit und Festigkeit sind mittelstark.
4WD	Der Stunt-Race-Experte: langsam, aber sehr widerstandsfähig.



Der FX-Chip

Hier noch einmal das Wichtigste für alle, die nicht aufgepaßt haben: der FX-Chip ist ein sogenannter Spezial-Effekte-Chip – also ein Extra-Rechner, der in Spiele (z. B. Starwing) eingebaut wird, um die Grafik des Super Nintendo auf ein Mehrfaches zu beschleunigen.



FX-Trax mal 4!

In FX-Trax werdet Ihr vier verschiedene Möglichkeiten finden, über die Piste zu brettern. Vier Möglichkeiten, die jede einzelne für sich besondere Anforderungen an die Fahrer stellen. Speed Trax ist der Normal-Modus, der sich in NORMAL, EXPERT und MASTER untergliedert. Stunt-Trax ist ein Hinderniskurs, der das Auto und den Fahrer auf eine besondere Probe stellt, während Euch Battle-Trax die Möglichkeit gibt, zu zweit ins Rennen zu gehen. Free Trax schließlich – stellt die Fahrer vor ein Zeitlimit, das unterboten werden muß. Genau das Richtige für Geschwindigkeit-Freaks.

Speed-Trax

Das normale Rennen in drei Schwierigkeits-Stufen: NORMAL, EXPERT und MASTER.

Stunt Trax

Der Hindernis-Kurs für alle, die die Grenzen von Fahrzeug und Fahrer austesten wollen.

Free-Trax

Hier gilt es, alleine gegen die Uhr das Beste aus der Rennmaschine zu herauszukitzeln.

Battle Trax

In zwei geteilten Bildschirmen kann man hier gegen Freunde ein heißes Rennen wagen.



100% POWER IN
FX-TRAX
FÜR DAS SUPER NINTENDO



THE LEGEND OF

ZELDA

A LINK TO THE PAST

Tricky Gags in Zelda...

...für alle ambitionierten Zelda-Freaks wollen wir Euch nachfolgend in einer Übersicht kredenzen. Ein bunter, üppiger Schmaus für Auge, Ohr und Lachmuskeln – voller Überraschungen und hilfreichen Tricks. Aber seht selbst! (ak)

Auf in den trickreichen Reigen!

Die verrückte Hühner-Attacke

Welcher Stadtmensch ist sich schon der Gefahr bewußt, einer brütenden Henne das Ei zu entwenden? Noch schlimmer ist es, nach einem Huhn zu schlagen, denn dann hat man die gesamte Hühner-Verwandschaft am Hals. So geschieht es in Zelda 3 – A Link To The Past, wenn man sich zu der wagemutigen Aktion versteigt, nach einem Huhn zu schlagen – der Hühner-Punk geht ab!



Wagt es nicht, zu oft und ausdauernd ein einzelnes Huhn zu vermöbeln!



Der komische Kauz

Nicht gerade zum Totlachen, aber äußerst nervig, wird der komische Kauz in der Wüste werden, wenn man das Schild, an dem er wartet, entgegen der Aufschrift einfach rauszieht (natürlich macht man das – oder?). Hat man das Schild rausgezogen, verfolgt einen der Typ eine ganze Weile und nervt ohne Ende mit seinen Kommentaren. Ein Tip: dieser Typ öffnet die Verfolger-Truhe aus dem Haus der Schmiede! Eine leere Transportflasche winkt dem Besitzer.



Typen, die in der Wüste stehen, nerven ab.

Tierische Geldgeschäfte

Am Sumpf kann Link einen Fisch fangen und bis zu einem Händler in Kakariko tragen. Dort bekommt er Geld dafür. Außerdem kann der gewitzte Link in der südöstlichen Höhle hinter einem Stein eine Goldene Biene mit dem Schmetterlings-Netz in eine leere Flasche sperren und beim Händler zu Geld machen.



Mit dem Fisch auf dem Weg zum Händler sollte sich Link vor Angriffen in acht nehmen.



Link hat die Goldene Biene in der südöstlichsten Höhle gefunden und in eine Flasche gesperrt.



Schätze vom Spring-Monster im Grünen!



Und hurtig wird das Schwert geschwungen, das Monster-Erschrecken ist gelungen.

Was hat man als durchgeknalltes Sumpf-Monster schon den lieben langen Tag zu tun, als einfach rumzuhüpfen. Ode sowas. Link hat da so eine Idee und mäht mit seinem Schwert genau das Gras direkt unter dem grünen Spring-Monster. Und siehe da: Rubine in Hülle und Fülle.



Das Reden im Walde!

Frage: Warum ist es im Wald so still? Antwort: die Bäume brauchen ihren holden Atem für das Wachstum der Blätter. Und warum redet ein Baum am Eingang des Skelett-Waldes mit Link? Nun, der Baum steht da schon seit hundert Jahren und langweilte sich, bis Link dagegen rannte. So eine Überraschung, dachte sich der Baum und plapperte munter los.



Ein Bäumlein steht im Walde, ganz grün und stumm ...

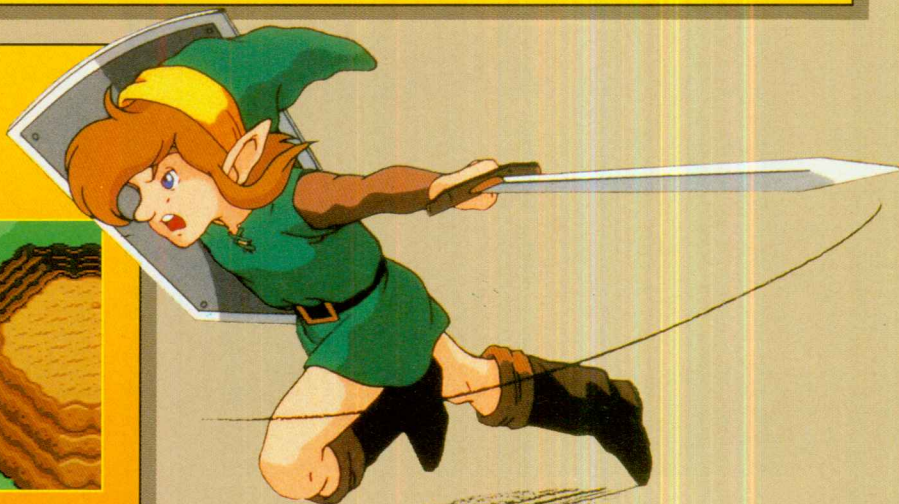


... da kommt Link angerannt und rennt ihn fast um.

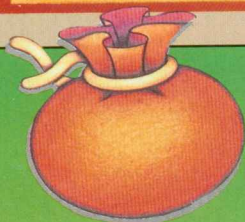


Versteckt mit vollen Taschen!

Ab und an begegnet Link Felsen und Sträuchern, die sich bewegen. Nicht draufhauen, sondern hochheben! So mancher Schatz materialisiert sich kurz darauf in Form von kostbaren Rubinen.



Nutzenbringende Gegenstände



Zauberpulver

Link nehme das, dem Helden zugeneigte Zauberpulver in seine holden Heldenhände und bestäube hurtig die rotierenden Feuer-Feen oder den elektroschockenden Gurkenmenschen. Die Feuerfeen verwandeln sich in liebe Feen, der Gurkenmensch quasselt ob des Pulvers munter los.



Feuerfeen verwandeln sich in Gute Feen, wenn man sie mit Zauberpulver benetzt.



Die gute Fee als Putzfrau!

Diesen Trick kann Link jedesmal wiederholen, wenn er...

Link hat sich schon immer gewundert, warum die Frau andauernd den Hof vor ihrem Haus fegt. Link hat ein Einsehen und bestäubt sie mit Zauberpulver, und siehe da: Sie verwandelt sich in eine Fee.

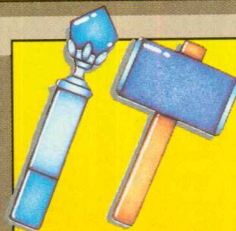
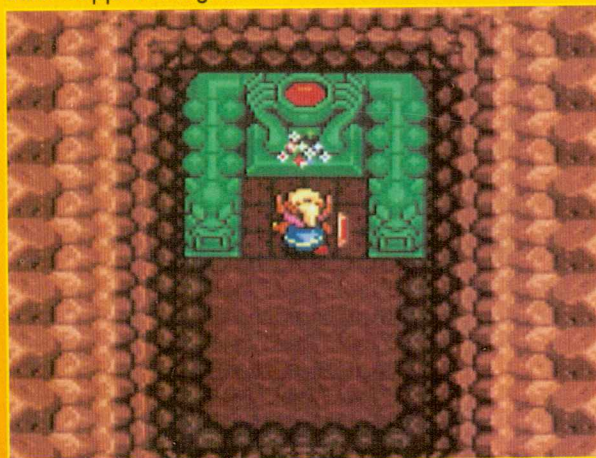


... in das Haus geht und wieder herauskommt.



Beim Haus des Schmieds

An der Schmiede sollte Link mit dem Hammer auf den Holzpfropf schlagen und in die Höhle gehen. Dort muß er Zauberpulver auf die grünen Hände stäuben und bekommt dafür doppelte Magie.



Mit Eisstab und Hammer!

Nahe der südöstlichen Höhle, in der Link die goldene Biene hinter einem Stein finden kann, wuseln rote, putzige Tintenfische durch die Gegend. Hinter ihnen verbirgt sich ein magisches Geheimnis in Flaschenform. Link muß einen Tintenfisch mit dem Eisstab frosten und dann mit dem Hammer draufhauen – autsch! Jetzt erscheint eine Magieflasche – wer hätte das vermutet, hm?





Link, der Bienen-Babysitter!

Wozu Bienen nicht alles taugen: Sie machen Honig, bestäuben die Blumen, stechen vorlaute Bären in die dicke Schnauze, und lassen sich von Link in eine Flasche gesteckt auch zu Geld machen. Noch eines fehlt: Link sollte mit seiner Biene in der Flasche zu einem Endgegner gehen und die Biene dort freilassen. Bei bestimmten Endgegnern wird sie ihm behilflich sein.

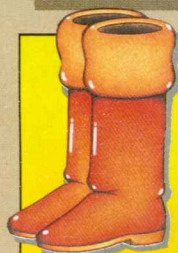


Volley-Return mit dem Schmetterlings-Netz

Nicht nur für die Tennis-Fans eine heiße Nummer: Der Volley-Return gegen Agahnims brenzlige Feuerbälle. Zu diesem Zweck muß Link das Schmetterlings-Netz fest in die Hand nehmen und die anfliegenden Feuerbälle gegen Agahnim zurückschlagen. Agahnim ist so etwas einfacher zu besiegen als mit dem Schwert.



Volley-Return mit Schmackes gegen Feuerbälle.



Der Tausend-Füße-Mann

Er ist schnell, sehr schnell, so schnell, daß Link ihm unmöglich folgen kann: Der Mann aus Kakariko, der immer blitzschnell vor Link Reißaus nimmt, als würde sein Kittel lichterloh brennen. Mit den Pegasus-Stiefeln

wird aber auch Link das gewisse Extra schneller und sollte nun den Mann einholen. Sollte dies gelingen, verrät der Renner Link ein nettes, aber nicht so neues Geheimnis.



SUPER HOCKEY

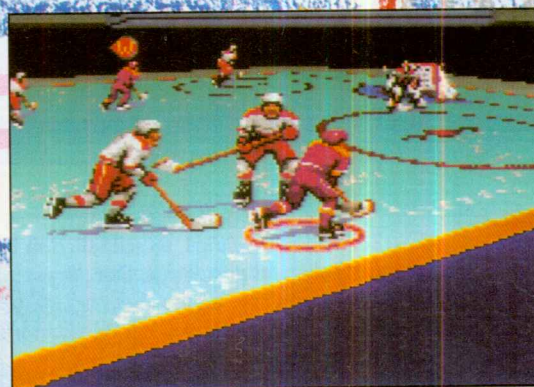
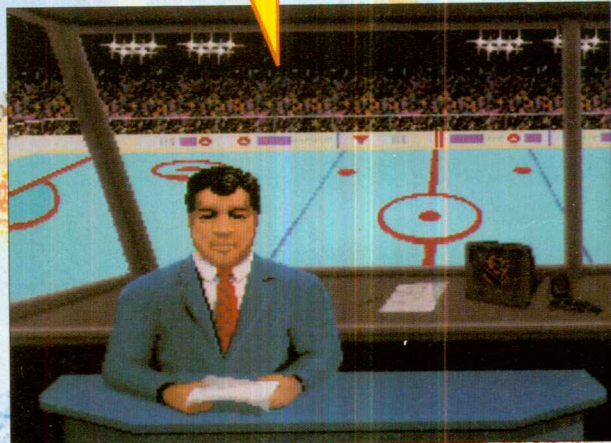


Eishockey in einer neuen 16-Bit-Dimension!!!

Vergeßt alles, was Ihr bisher an Hockey gesehen habt: Super Hockey auf dem Super Nintendo sprengt alle Vorstellungen. Mit einer nie dagewesenen realistischen Aktions-Kontrolle fühlt sich der Spieler direkt in den Blickwinkel eines Eishockey-Profis versetzt. Die Spielperspektive mit Zoom- und Rotations-effekten schafft 100-prozentige Livestimmung! (ak)



Super Hockey schafft das fast Unmögliche: Der Spieler sieht das Spielgeschehen durch die Augen des handelnden Eishockey-Profis.



In atemberaubender Geschwindigkeit wird das Spielfeld aus dem Blickwinkel des Spielers hin- und weggezoomt und gedreht. Realistischer geht es nicht mehr!

Schon zu Beginn des Spiels zeigt sich die faszinierende Grafik von Super Hockey.



Bis zu vier Spielstände könnt Ihr bei Super Hockey speichern. So liegt ein Turniersieg nicht in weiter Ferne.

Spielvariationen, so realistisch wie noch nie!

Super Hockey bietet selbst dem verwöhnten Fan von Sportsimulationen eine besondere Vielfalt an Einstellungsoptionen. Zunächst einmal kann gewählt werden, ob man zu zweit gegeneinander oder gegen den Computer ein rasantes Spiel wagt. Desweiteren in welchem Spiel-Level das Match stattfinden soll, von denen drei zur Wahl stehen: Amateur, Regulär und Profi. Letztere Einstellung ist natürlich nur bei einem Match gegen den Computer von Interesse. Danach muß gewählt werden, welche Spielart man bevorzugt: Hier stehen Season Play, Exhibition und Best of Seven zur Wahl. Zudem kann vor dem Match bestimmt werden, wie lange ein Spiel-Drittel dauern soll (5, 10 oder 20 Minuten), die Verwendung der Penalties-Regelung sowie die Line Changes-Option.

Season Play

Wurde im Optionsmenü Season Play gewählt, nimmt der Spieler an einem regulären Turnier über eine gesamte Spiel-Saison teil und muß sich gegen die verschiedensten Mannschaften im Spiel behaupten. Dieser Modus dauert am längsten, da insgesamt 84 Matches auszutragen sind. Selbstverständlich werden die Spielstände inklusive der Gewinn/Verlust-Statistiken zwischenzeitlich im Modul abgespeichert. Auf jeden Fall sollte man sich vor Beginn einer Saison überlegen, mit welcher der 28 Mannschaften man ins Rennen gehen möchte.

Birden Season Stats

Player	G	A	SOG	PM
16	28	25	139	106
3	34	20	130	128
12	26	15	92	128
14	44	34	214	130
17	31	16	105	128
10	10	15	50	128
13	23	34	118	129
25	18	7	47	12
26	30	13	134	128
4	21	24	83	122
23	17	19	58	102
15	3	19	24	56
38	13	17	27	92
2	13	20	33	128
3	12	11	29	128



Exhibition

Im Exhibition-Modus können zwei menschliche Spieler ihr Glück gegeneinander versuchen. Jeder der zwei Spieler kann unter den 28 Mannschaften seine eigene auswählen.

Best of Seven

Im Best of Seven-Modus obsiegt diejenige Mannschaft, die zuerst 4 Spiele für sich entscheiden konnte (ähnlich einem 3-Satz-Turnier im Tennis).



Einstellung der Regeln

Ist bei Penalties „all on“ gewählt, gelten folgende Strafen: Beim „Delayed Calling of Penalty“ kann ein gefoulter Spieler, solange er den Puck noch hat, seinen Angriff fortsetzen, bis die gegnerische Mannschaft in Puckbesitz gerät. Die Strafe wird erst danach verhängt. „Tripping“ tritt ein, wenn ein Spieler einen anderen mit Stock, Knie, Fuß, Hand, Arm oder Ellenbogen zu Fall bringt, während es Cross Cheking heißt, wenn man mit dem Schläger einen Spieler zu Fall bringt ohne mit dem Schläger das Eis zu berühren. Außerdem gibt es noch Slashing, Roughing, Hooking und Interference.



Action unter der Lupe: Die Replay-Funktion!

Auch wenn es kaum möglich erscheint, in Super Hockey ist eine komfortable Videokamera eingebaut, die jeden Spielzug automatisch aufzeichnet. An jeder Stelle ist es möglich, durch Drücken der START-Taste die Replay-Funktion zu aktivieren und das vergangene Geschehen Schritt für Schritt, vorwärts und rückwärts, zu beobachten. Hierbei kann man die Aufnahme Bild für Bild oder auch in Echtzeit beobachten. Die Replay-Funktion eignet sich sehr gut dazu, die eigene Technik zu verbessern und aus Fehlern zu lernen.



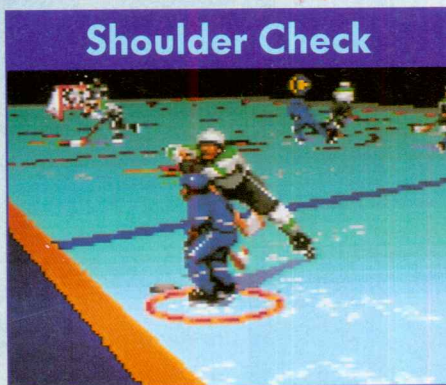
Passen ohne Ende!

Ein Mannschafts-Spiel ohne gelungene Pässe ist wie der sprichwörtliche Salzsee ohne Suppe. Und auch in Super Hockey steigt oder fällt die Erfolgskurve eines Teams mit der Beherrschung des gelungenen Paß-Spieles. Zum Glück ist die Steuerung von Pässen in Super Hockey hervorragend gelungen. Ob der Puck auch wirklich dort ankommt, wo er hin soll, hängt von der Blickrichtung des Puckführers ab.

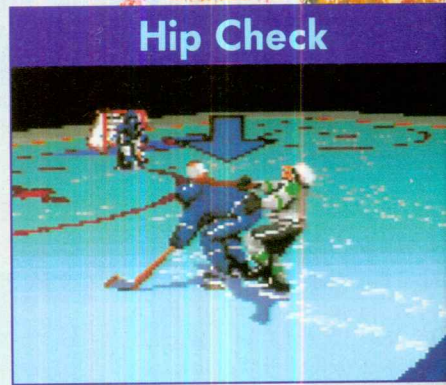


Rempeleien

Ohne Frage: In Eishockey dürfen die Rempeleien (Body-Checks) nicht fehlen, die zwischen Spielern, dem Publikum und dem Schiedsrichter für Stimmung sorgen. In Super Hockey gibt es drei Möglichkeiten: Shoulder Check (der Gegner wird mit der Schulter an die Bande gerempelt), Poke Check und Hip-Check (der Gegner bekommt einen Hüftstoß verpaßt), die jeweils mit einer anderen Taste des Controllers aktiviert werden.



Shoulder Check



Hip Check

Die Videokamera als Home-Trainer!

Die atemberaubende Geschwindigkeit von Super Hockey bringt es mit sich, daß man nicht immer alles genau verfolgen kann. Mit der Zeitlupen-Funktion lernt man sehr schnell aus eigenen Fehlern!



Schießen aus allen Winkeln!

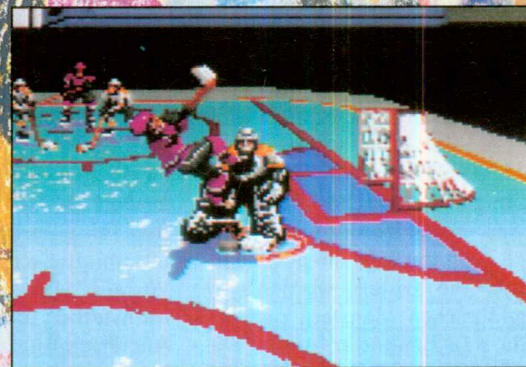
Das A und O im Eishockey ist die gekonnte Puck-Kontrolle. Super Hockey bietet dem Spieler in dieser Hinsicht vielfältige Möglichkeiten. Neben Schüssen aus vollem Lauf (slap-shoot) oder gekonnt aus der Hüfte (wrist-shoot) sowie dumping (Befreiungsschlag in Blickrichtung), besteht natürlich die Möglichkeit, den Puck gekonnt zu schlenzen. Zu beachten ist, daß jeder Spieler seine besonderen Fähigkeiten besitzt, was die Schlagstärke und Genauigkeit anbetrifft.



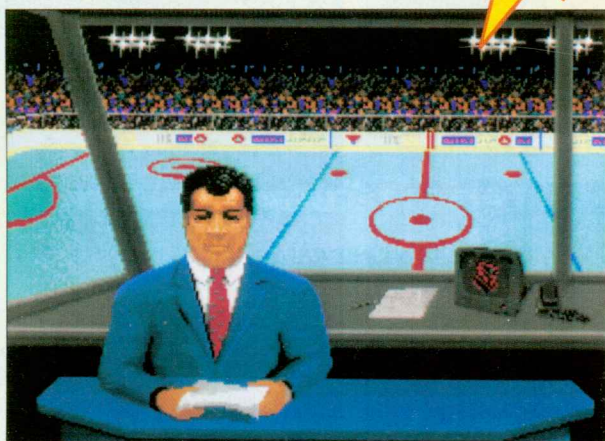
Nicht aufgeben: Üben!

Eine derart komplexe Sportsimulation wie Super Hockey auf dem Super Nintendo bietet dem Spieler das Gefühl, mit den handelnden Spielern auf dem Eis zu verschmelzen. Die besondere Schnelligkeit der Grafik, wenn das Spielfeld um die eigene Achse gedreht oder mit dem abgeschossenen Puck auf den gegnerischen Torraum gezoomt wird, ist einmalig.

Natürlich stellt dieses Profigame besondere Anforderungen an den Spieler. Man sollte sich zuerst mit der Steuerung vertraut machen, um im späteren Spiel genau zu wissen, mit welchem Knopf geschossen oder ein Paß gespielt wird; denn mitten im blitzschnellen Geschehen bleibt keine Zeit mehr zum Überlegen.



**Okay, Leute! Jetzt liegt es an Euch,
dem Puck Feuer zu geben.
Wir werden uns bestimmt sehen!**



MYSTIC QUEST

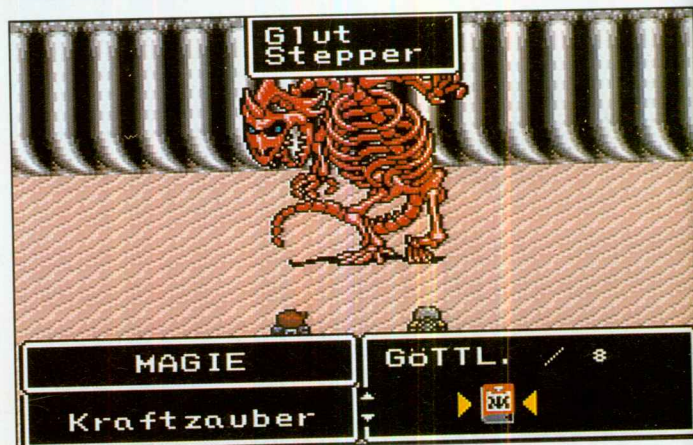
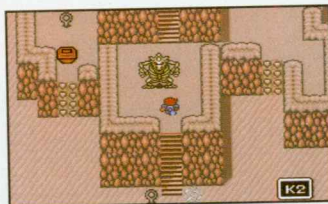
LEGEND™



Der Kampf der Giganten

Um dem mächtigen Dämonen König die Herrschaft über das Land zu entreißen, müßt Ihr die Kraft der Kristalle gewinnen. Doch die Kristalle werden von gefährlichen Monstern gehütet. Sie sind besonders treue Gefolgsleute des Dämonen und würden niemals freiwillig die Kristalle herausgeben. So kommt es immer wieder zu einem erbitterten Kampf zwischen Euch, dem tapferen Helden und den Monstern, die mit allen Tricks arbeiten. Doch auch sie haben

ihre Schwachstellen und diese zu kennen, kann unter Umständen eine große Hilfe sein. Informiert Euch also schon im Vorfeld, was gegen welchen Monsterboß die erfolgreichste Angriffsart ist. (pn)



Der Kristall der Erde

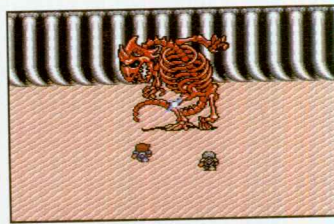


★ Glut Stepper

Er bewacht die Tiefen der Knochenhöhle und den Kristall der Erde. Der Glut Stepper greift jeden Eindringling vor allem mit Gift, Erdbeben und ähnlichem an. Doch da er zu den untoten Monstern gehört, wirkt gegen ihn die Heilmagie, die normalerweise den Helden wieder aufpowert.



Benutzt dieses Mal die Heilmagie als Angriffstechnik.



Nach einem Sieg erhaltet Ihr den ersten Kristall.



HP	2200
Angriff	70
Abwehr	60
Magie	28
Gold	0
Erfahrung	120

Der Kristall des Wassers

Der zweite Kristall ist besonders gut bewacht. Gleich drei Monsterbosse haben es sich zur Aufgabe gemacht, das Kleinod zu verteidigen. Zunächst muß der tapfere Held zwei etwas weniger gefährliche Bosse besiegen – Oktopus und Eis Krabbe. Danach erwartet ihn ein Duell mit dem mächtigen Eis Golem, dessen Anblick bereits das Blut in den Adern gefrieren läßt. Im Kampf mit diesen eisigen Gegnern ist es sinnvoll, selbst die Kontrolle über Eure Begleiterin Phobia zu übernehmen, denn so könnt Ihr ihre Kräfte optimal nutzen.

● OKTOPUS



Gegen die Krake wirkt die Donneraura, die Blitz und Donner hervorruft.

HP	2500
Angriff	50
Abwehr	50
Magie	31
Gold	18
Erfahrung	495

● EIS KRABBE

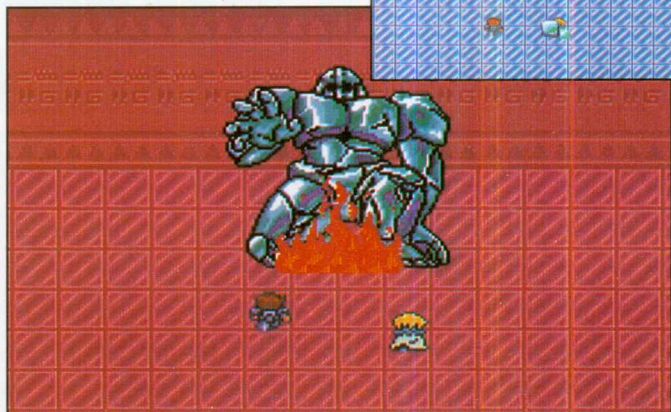


Auch hier hilft die Donneraura, doch auch Axt-Attacken zeigen ihre Wirkung.

HP	3000
Angriff	100
Abwehr	50
Magie	32
Gold	18
Erfahrung	534

★ Eis Golem

Dieser eisige Charakter erwartet den Bezwingen von Oktopus und Eis Krabbe mit einer entsprechenden Laune. Da Eis sein Lebensselement ist, fürchtet er nichts mehr als das Feuer. Der kluge Held nutzt diese Schwäche geschickt aus. Doch Vorsicht: Mit dem Eis Golem ist nicht zu spaßen, seine Angriffe sind überaus kräftezehrend.



Während Ihr als Held mit Feuer angreift, hält Phobia sich bereit, den Heilzauber rechtzeitig einzusetzen.

HP	6500
Angriff	80
Abwehr	48
Magie	48
Gold	0
Erfahrung	246

Der Kristall des Feuers

Auch dieser wertvolle Kristall wird gleich von drei besonders gefährlichen Gegnern bewacht. Zunächst müßt Ihr den Djinn überwinden, dann Medusa den Schlangenkopf zurechtrücken, um am Ende Drago Schizo, einem der erfahrensten Kämpfer des Dämonen Königs, den Wind aus den Flügeln zu nehmen. Erst wenn Ihr dieses Monster besiegt habt, könnt Ihr den Kristall des Feuers seiner eigentlichen Bestimmung zuführen – zum Wohle der Menschen in dieser mystischen Welt.

● DJINN



Dieses feurige Kerlchen scheut das Wasser, wie sonst nichts auf der Welt.

HP	6000
Angriff	115
Abwehr	58
Magie	115
Gold	15
Erfahrung	504

● MEDUSA



Die Magie der Nebelaura läßt diese Schlangenfrendin schnell kapitulieren.

HP	6500
Angriff	26
Abwehr	56
Magie	68
Gold	15
Erfahrung	510

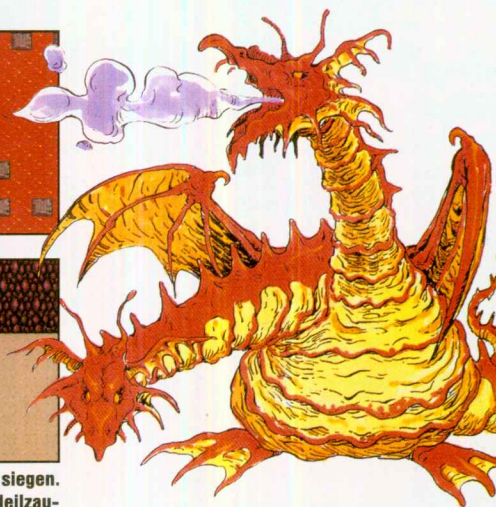
★ Drago Schizo

Es ist schwer, bei diesem zwielichtigen Monster einen Schwachpunkt auszumachen. Macht Euch auf einen langen ermüdenden Kampf gefaßt und überprüft vor dem Kampf, ob Euer Angriffslevel bereits dieser Herausforderung gewachsen ist und ob Eure magischen Kräfte ausreichen.

HP	14000
Angriff	125
Abwehr	145
Magie	115
Gold	018
Erfahrung	429



Mit Hilfe der Nebelaura werdet Ihr siegen. Achtet darauf, rechtzeitig Euren Heilzauber einzusetzen.



Der Kristall des Windes

Eure Aufgabe wird immer schwieriger und gefährlicher, denn Ihr kämpft mittlerweile um den vierten von fünf Kristallen – den Kristall des Windes. Erst wenn Ihr El Diabolo, Sir Dullahan und Vulturo bezwingt, habt Ihr Eure Aufgabe in diesem Kapitel des Abenteuers erfüllt. Doch das ist leichter gesagt als getan, denn selbst die Assistenten Vulturos sind starke Gegner, die sich nicht so leicht geschlagen geben. Und Vulturo kämpft mit besonders unfairen Mitteln.

● EL DIABOLO



Das dreiköpfige Monster ist sehr wirkungsvoll mit dem Luftfluch zu bezwingen.

HP	13000
Angriff	130
Abwehr	75
Magie	80
Gold	18
Erfahrung	729

● SIR DULLAHAN



Er stürzt seine Gegner gerne in Verwirrung, doch die Magie der Nebelaura erschüttert ihn.

HP	14000
Angriff	160
Abwehr	85
Magie	83
Gold	21
Erfahrung	750

★ Vulturo

Pfeil und Bogen sind ein hervorragendes Mittel gegen Vulturo. Aber auch die Felsenaura zeigt Wirkung. Doch nur, wenn er nicht gerade sein Psycho Schild einsetzt, denn dann kann er die Magie auf Euch zurückschleudern.



Noch könnt Ihr Magie gegen ihn verwenden, vorzugsweise die Felsenaura.



In dieser Situation solltet Ihr auf magische Angriffe lieber verzichten.

HP	25000
Angriff	110
Abwehr	95
Magie	93
Gold	0
Erfahrung	618

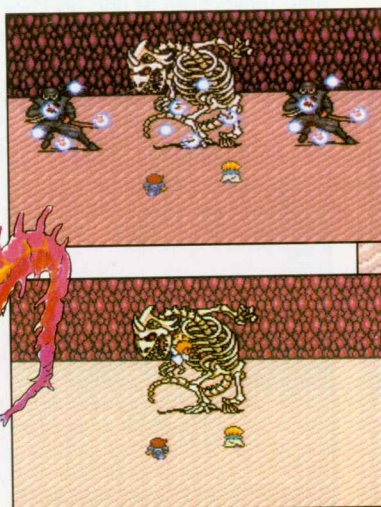


Der Kristall des Lichts

★ Feits Tänzer

Vier Kristalle habt Ihr bereits zurückerobert. Nun fehlt Euch nur noch ein Kristall, bevor Ihr dem Dämonen König das Handwerk legen könnt. Zu diesem Zwecke seid Ihr gezwungen, Euch auf ein Duell mit dem unheimlichen Feits Tänzer einzulassen. Hoffentlich habt Ihr Eure magischen Kraftreserven bis zum Rande gefüllt, denn Ihr werdet jede Menge Magie gebrauchen können gegen diesen tanzenden Derwisch.

HP	10000
Angriff	10
Abwehr	180
Magie	96
Gold	0
Erfahrung	759



Kümmert Euch zunächst einmal um die kleinen Freunde des tanzenden Monsters.



Der Lebenszauber, eingesetzt als Angriffswaffe, kostet den Feits Tänzer viel Kraft. Mehr als ihm lieb sein wird.

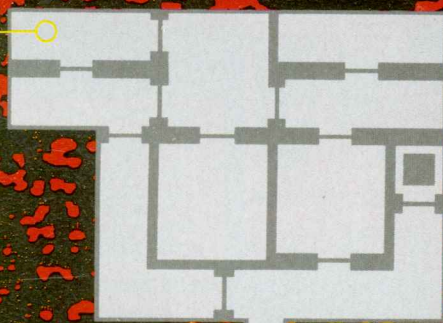
Rrrroaaaarrrrr!!

Im Jurassic Park ist so einiges außer Kontrolle geraten, die Saurier laufen frei herum und die Stromversorgung ist zusammengebrochen. Noch dazu sind alle ID-Karten verlorengegangen... Die müssen wiederbeschafft werden. (mm)



Nedrys ID-Karte

Die Karte von Dennis Nedry befindet sich im Materiallager am Strand und zwar im nord-westlichen Teil des Erdgeschosses. Mit Hilfe dieser ID-Karte kann man einige Räume im Besucherzentrum betreten.



Nedrys
ID-Karte

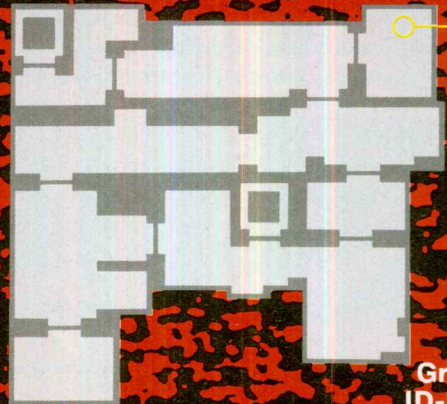
Hammonds ID-Karte

Die ID-Karte von John Hammond ist einfach zu finden, sie liegt auf dem Dach des Besucherzentrums. Mit ihrer Hilfe kann der zweite Aufzug im Besucherzentrum betreten werden.



Grants ID-Karte

Im Erdgeschoß des Besucherzentrums befindet sich die ID-Karte von Alan Grant. Sie kann jedoch nur mit dem Nachtsichtgerät geborgen werden, da es in dem Raum stockfinster ist.



Grants
ID-Karte

Malcoms ID-Karte

Ian Malcoms ID-Karte befindet sich im ersten Kellergeschoß des Raptoren-Geheges, in einem nördlich gelegenen Raum. Auch diese Karte ist nur zu bergen, wenn Grant zuvor die erforderlichen Batterien für sein Nachtsichtgerät gefunden und aktiviert hat, denn in dem Kellerraum ist es zu dunkel, um etwas zu finden.



Gennaros ID-Karte

Um an die Karte des Computerspezialisten Donald Gennaro heranzukommen, muß Grant im Besitz von Malcoms ID-Karte sein, denn nur diese öffnet den Raum im Untergeschoß des Nublar Materiallagers, in dem sich Gennaros Karte befindet. Es ist also wichtig, wirklich alle ID-Karten ausfindig zu machen, will man den Park retten.



Weitere Rätsel...

...warten auf Alan Grant. Fünf der acht ID-Karten hat er bereits gefunden, doch erst, wenn sich alle der Karten in seinem Besitz befinden, hat er Zugang zu allen Bereichen im Park und kann die früheren Verhältnisse wiederherstellen. Wird es ihm gelingen, vom Festland Hilfe herbeizurufen und der Insel der Saurier zu entkommen?

Disney's Aladdin

Letzten November war der bundesweite Kinostart von ALADDIN, dem (schon jetzt!) erfolgreichsten Zeichentrickfilm aller Zeiten. Auch die Umsetzung für das Super Nintendo scheint alle Rekorde zu brechen. Ein Lob an die Spieledesigner von Capcom. (cm)



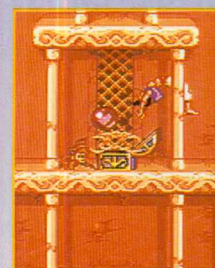
Wo sind die Herzcontainer?

Eine Frage, mit der sich schon Generationen von Videospielern beschäftigt haben. Diesmal geht es um die Herzcontainer von Aladdin, dem neuen Superstar aus dem Hause Disney.



Auf dem Basar

Beim Barte des Propheten, wer hätte das gedacht? Der erste Herzcontainer befindet sich auf der ersten Etage des Palastvorbaus am Basar von Agrabah. Aladdin beginnt das Spiel mit drei vollen Herzen und kann die Anzahl dieser Herzen bis auf maximal zehn erhöhen. Öffnet die Truhe, um Euren ersten Herzcontainer zu bekommen.



In der Wunderhöhle

Der zweite Herzcontainer befindet sich in der Tropfsteinhöhle, auch Wunderhöhle genannt. Spätestens wenn Aladdin an die Stelle kommt, an der einem die Felsbrocken um die Ohren fliegen, wird er zu schätzen wissen, wie kostbar ein weiteres Herz sein könnte. Begebt Euch nach der irren Floßfahrt in das zweite Loch nach unten, dort wo die Felsen runterrollen. Wenn Ihr jetzt nach rechts geht, werdet Ihr den Container finden.



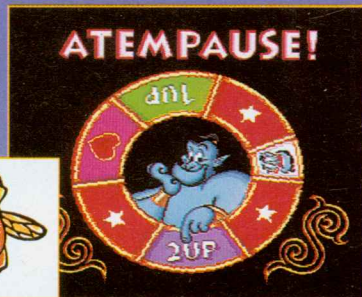
In der Pyramide

Der letzte Herzcontainer ist relativ leicht zu finden. Am Ende der Pyramide bewacht ein einsamer Bogenschütze den kostbaren Schatz. Überzeugt ihn mit einem Apfel und einem Kopfsprung davon, daß es besser wäre, Euch den Herzcontainer widerstandslos zu überlassen. Mit diesem Herzcontainer habt Ihr bereits sechs Herzen, die anderen vier könnt Ihr bei Dschinnis orientalischer Glücksrad-Show gewinnen. Mehr als zehn Herzen gibt's allerdings nicht in diesem Spiel. Aber die zehn müßten auch dem passioniertesten Sammler reichen.



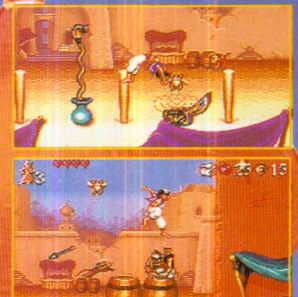
Wo sind die flotten Käfer?

Normalerweise am Strand von Malibu Beach. Bei ALADDIN ist das anders. Die flotten Käfer (Skarabäen) sind in Schatztruhen versteckt und transportieren Euch in eine Bonusrunde, nachdem Ihr sie eingefangen habt. Das ist gar nicht einfach, da die Skarabäen ziemlich wild umherflattern.



Bei den Schlangen

Auf dem Basar von Agrabah geht mal wieder die Post ab! Obsthändler, Bauchtänzerinnen und Schlangenbeschwörer. Allerdings haben sie gerade Mittagspause und sind beim Döner-Stand um die Ecke. Neben den Schlangenkörben ist eine Truhe mit einem Skarabäus.



Bei den Fledermäusen

Ein weiterer Skarabäus hält sich in einer Truhe im ersten Teil der Wunderhöhle versteckt. Befreit ihn und macht Euch sofort daran, ihn einzufangen. Benutzt die Fledermaus als Trampolin.



Nach den Feuerbällen

Nachdem Aladdin den glühenden Lava-Blubberblasen entwichen ist, findet er eine Truhe, in der sich ein Skarabäus befindet.



In Dschinnis Flasche

Aladdins Besuch in Dschinnis Wunderlampe entwickelt sich leider anders als geplant. Zwischen akrobatischen Kunststückchen kann Aladdin einen weiteren Skarabäus finden.



In der Grabkammer

Kurz nachdem Aladdin ein erfrischendes Bad in der Kläranlage des Hauses genommen hat, findet er erneut eine Truhe, in der ein flotter Käfer auf seine Befreiung wartet.



In Dschaffars Palast

Kurz vor dem Duell mit dem linksichigen Magier solltet Ihr Euch den Skarabäus holen.



Orient-Zauber

Stellt Euch vor, Ever Club Magazin ist die Wunderlampe und wir sind die Dschinnis. Jetzt erfüllen wir Euch gleich sechs Wünsche auf einmal... Die Passwords!



WUNDERHÖHLE 1



WUNDERHÖHLE 2



IN DER WUNDERLAMPE



ALTE PYRAMIDE



FLUG ÜBER AGRABAH



DUELL MIT DSCHAFFAR



Kapitel 5: Die Pyramide

Nachdem Aladdin in letzter Minute der einstürzenden Wunderhöhle entkommen ist, befindet er sich nun im Rückflug nach Agrabah. Dieser fliegende Teppich ist schon sehr praktisch, kann man doch bequem auf ihm liegen, während der Teppich alles andere von selbst macht. Abu ist auch ganz begeistert von dem Ding und hüpfet vor Freude auf dem Teppich herum, bis er plötzlich herunterfällt. Aladdin gibt dem Teppich sofort die Anweisung, dem Affen im Sturzflug zu folgen. Aber – es ist zu spät! Abu ist in den Ruinen einer Pyramide gelandet und von oben nicht zu sehen. Da hilft nichts, Aladdin muß wohl hinterher.

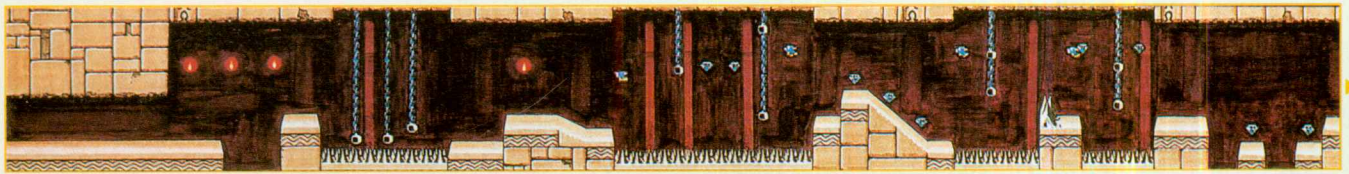
Kapitel 5 – 1



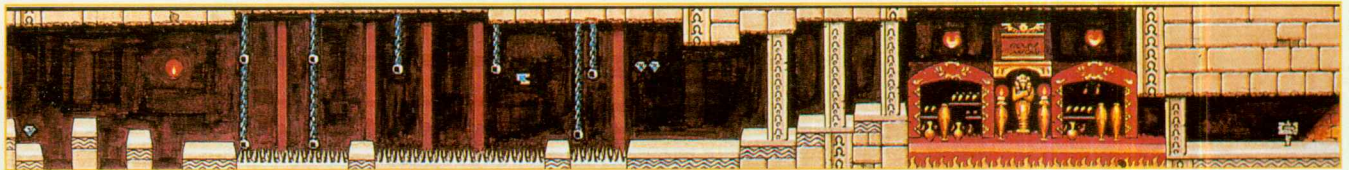
Kapitel 5 – 2



Kapitel 5 – 3



1

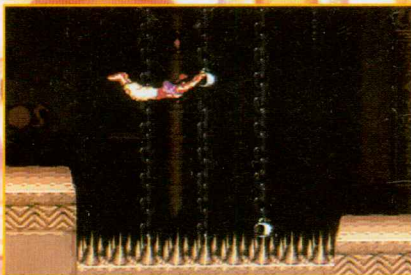


2

3

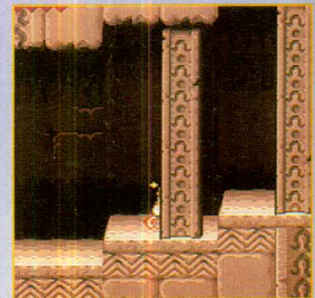
1 Kettenschwinger

Auf dem Boden befinden sich giftige Pfeilspitzen, die Aladdin nur umgehen kann, wenn er sich an die Ketten hängt. Aber erst, wenn die Ketten wieder nach oben gezogen werden.



2 Hinter der Säule

Es soll ja Freaks geben, die tatsächlich jeden (!) Rubin im Spiel finden müssen, um ihren Seelenfrieden zu finden. Sei's drum... Hinter der Säule ist ein weiterer Rubin versteckt. Erledigt vorher noch schnell die Palastwache und läuft dann nach rechts, um Euch den unsichtbaren Rubin zu schnappen.



3 Was Tut-Ench-Abu-Da??

Bevor Aladdin sein geliebtes Äffchen wieder in die Arme schließen kann, muß er noch ein kleines Kämpfchen wagen. Die Totenmaske des Pharaos ist wohl der leichteste Endgegner in der Geschichte der Videospiele. Vielleicht auch deshalb, weil es gar kein richtiger Endgegner ist. Abu hat sich unter der Totenmaske versteckt und spielt dem überraschten Aladdin wieder mal einen üblen Streich. Dieser blöde Affe, denkt sich Aladdin und würde ihn am liebsten an einen herumziehenden Drehorgelspieler verkaufen.



Kapitel 6: Dschafars Palast

Dschafar hat sich in der Zwischenzeit vom Dschinni zum Herrscher über Agrabah machen lassen. Sämtliche Palastwachen hören nun auf sein Kommando und Aladdin ist zum Staatsfeind Nr. 1 erklärt worden. Kein Wunder, daß die Wachen alles andere als freundlich sind, als Aladdin den Palast betritt. Wenn Aladdin die diversen Gefechte, die nun folgen werden, überlebt, kann er dem Tyrannen persönlich die Meinung sagen. Dschafar wartet am Ende dieses Levels mit einem aufregenden Duell.

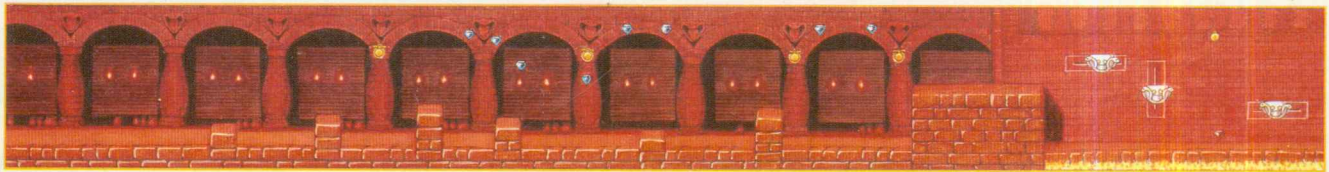
Kapitel 6-1



Kapitel 6-2



Kapitel 6-3



1



1 Der Lavateppich

Aladdin kommt dem bösen Magier immer näher, und dieser zeigt noch einmal sein ganzes Repertoire an teuflischen Zaubereien. Dieser Lavateppich zum Beispiel ist äußerst heimtückisch und unglaublich zerstörerisch. Kein Wunder, daß Aladdin da der Kittel brennt. Am besten wartet Ihr ab, bis der Lavateppich kurz unter der Erde verschwindet, dann erst nach rechts laufen.



Im letzten Duell zeigt Dschafar sein wahres Gesicht. Er ist eine gefährliche Schlange, die angeblich unbesiegbar ist. Aladdin muß der Schlange ein paar Mal auf den Kopf springen, um sie zumindest kurzzeitig aus dem Verkehr zu ziehen.



GOOF TROOP

Aus einem harmlosen Angelausflug wird ein Alptraumtrip, denn Pete und P.J., die besten Freunde von Goofy und Max werden entführt. Die Entenhausener starten sofort eine Rettungsaktion und geraten mitten hinein in ein Piraten-Abenteuer. (pn)



ABGEGOOFTTE PASSCODES

Das ist das Gute an Paßwörtern: Man kann ein spannendes Spiel ruhig mal unterbrechen, ohne sich zu ärgern. Schließlich hat man ja das Paßwort. Und für ganz Neugierige bieten die Paßwörter eine Möglichkeit, schon mal einen Blick in höhere, aber auch schwerere Level zu werfen.



Kapitel 1

Kein Paßcode

Auf der Suche nach den entführten Freunden landen Goofy und Max auf der Insel Spoonerville. Schon am Strand wird den beiden schnell klar, daß die Rettungsaktion kein Erholungsurlaub wird, denn überall lauern gefährliche Piraten.



Kapitel 2

Paßcode:     

Im einst so idyllischen Dorf der Insel treiben seit einiger Zeit Piratenhorden ihr Unwesen. Als Goofy und Max im Dorf auftauchen, atmen die Dorfbewohner auf. Sie hoffen, daß sie die Piraten verschrecken werden. Ein Goof, ein Wort.



Kapitel 3

Paßcode:     

Die Festung ist eines Piraten wie Käpt'n Karlo würdig – überall gemeine Fallen und gefährliches Wachpersonal. Doch Goofy und Max lassen sich von dem düsteren Eindruck nicht abschrecken. Mit kühlem Kopf kämpft sich Goofy vorwärts.



Kapitel 4

Paßcode:     

Das Piraten-Verlies, ein Labyrinth, erbaut von Karlos Vorfahren zu dem Zwecke, Verfolger zu verwirren und somit abzuschütteln. Wird dem gemeinen Piratenboß das auch mit Goofy gelingen?



Kapitel 5

Paßcode:     

Überall haben Goofy und Max schon nach ihren entführten Freunden gesucht. Jetzt gibt es nur noch einen Ort, wo sie sein können: Das riesige Piratenschiff, in dessen Kapitänskajüte der rüddige Kater Karlo das Kommando führt.



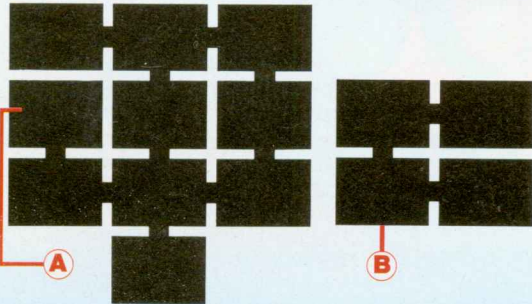
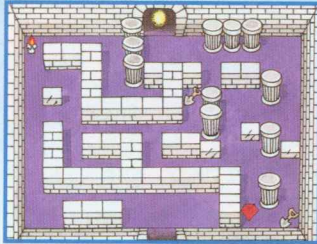
Im Dunkeln tappen!

Von Zeit zu Zeit gerät Goofy in stockfinstere Räume. Zwar hilft ihm die Kerze, die er vorher sucht und findet, aber auch sie erhellt nicht den ganzen Raum. Club Nintendo hat sich vorgewagt, jede Ecke ausgekundschaftet, um für Euch Licht in das Dunkel zu bringen. Nun wißt Ihr und die Goof-Rettungsgruppe, was Euch erwartet. Es kann nie schaden, gut vorbereitet zu sein.

Kapitel 3 Die Festung

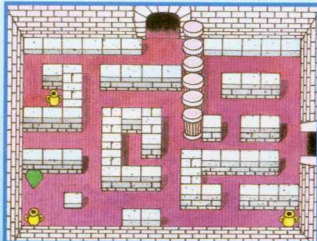
Raum A

Es beginnt relativ harmlos. Der erste dunkle Raum, in den Ihr geratet, ist gesteckt voll mit hilfreichen Gegenständen und piratenfrei.



Raum B

Jetzt wird es schon etwas heikler. Zwar gibt es hier nichts Wertvolles zu finden, dafür hat sich hier lichtscheues Gesindel breitgemacht.



Kapitel 4

Im Verlies

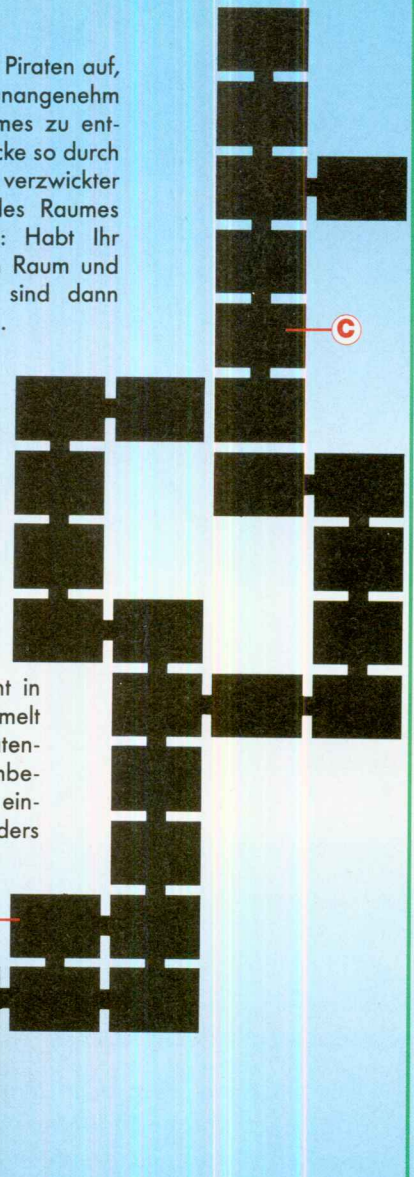
Raum C

Zum Glück halten sich hier keine Piraten auf, denn sonst würde es sehr unangenehm werden, das Rätsel dieses Raumes zu entschlüsseln. Es gilt mal wieder Blöcke so durch den Raum zu kicken, damit ein verzwickter Mechanismus das Geheimnis des Raumes offenbart. Denkt immer daran: Habt Ihr falsch gekickt, dann verläßt den Raum und geht wieder rein. Die Blöcke sind dann wieder in ihrer Ursprungsposition.



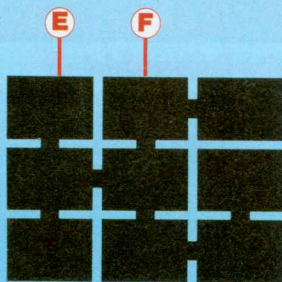
Raum D

Liebt Ihr die Gefahr? Dann geht in diesen Raum rein, denn hier wimmelt es nur so von Mitgliedern der Piratenbande. Allerdings müßt Ihr nicht unbedingt in diesen Raum hinein. Nicht einmal die Gegenstände sind besonders verlockend.



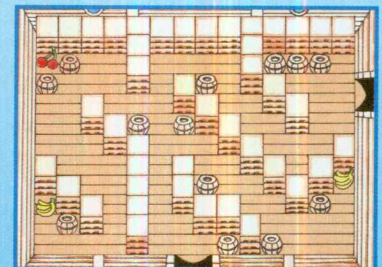
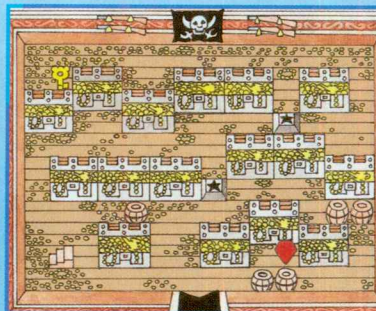
Kapitel 5

An Bord



Raum E

An diesem Raum kommt Ihr allerdings nicht vorbei, denn hier befindet sich der Goldene Schlüssel, ohne den Ihr nie bis zur Kapitänskajüte vordringen könntet. Also nur Mut, und hinein ins dunkle Vergnügen!



Raum F

Es gibt eigentlich keinen Grund, warum Ihr Euch in diesem Raum länger als unbedingt nötig aufhalten solltet. Außer Ihr liebt die Piraten-Gefahr.



Battletoads in Bonusrunden

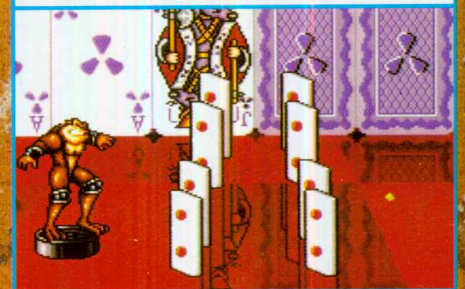


Die attraktive aber böse Dark Queen hatte Zitz, den Anführer der Toads, entführt und trieb nun üble Spielchen mit der Chefkröte. Doch die Rettung war schon unterwegs, in Person von Rash und Pimple... oder sollte man sie besser Hau und Drauf nennen? Egal, fest steht, daß die beiden auf dem Dark Queen Planet ganz schön aufräumen... Da bleibt kein Stein auf dem anderen. Und gegen einen fetten Bonus von Zeit zu Zeit haben die Toads auch nichts einzuwenden. (mm)

Erste Bonusrunde



Zweite Bonusrunde



Im zweiten Level müssen sich die Kröten durch den hohlen Baum kämpfen, um die Basis der Dark Queen zu erreichen. Nach dieser Stage wartet die erste Bonusrunde auf die Jungs.



Diese Stage werden nur Experten erreichen. Falls es Rash und Pimple gelingt, dieses Level unbeschadet zu überstehen, wartet die zweite Bonusrunde auf sie.

Auf's Glatteis geführt!



Bereits wenn die Toads das zweite Level des Spiels unbeschadet überstehen, haben sie die Möglichkeit, ihre Geschicklichkeit in einer Bonusrunde unter Beweis zu stellen. In dieser ersten Bonusrunde geht es darum, möglichst viele Kegel einzusammeln. Einfache Kegel zählen einen Punkt, die blauen Kegel zählen fünf Punkte. Ihr solltet Euch also besonders diese auf keinen Fall entgehen lassen. Die Bonusrunde zeichnet sich nicht nur durch ihre zauberhafte Graphik mit dem spiegelnden Boden aus, sondern auch durch ihre enorme Schnelligkeit. Hier ist also schnelle Reaktion und Geschicklichkeit gefragt. Für jeweils 200 Punkte winkt Euch ein Extraleben... Das ist ein Gesellschaftsspiel speziell erschaffen für coole Battletoads.



Das Geheimnis der bionischen Fliegen

In der zweiten Stufe, dem hohlen Baum, werden die Toads von den bionischen Fliegen angegriffen. Diese mutierten Angreifer verbergen ein ganz besonderes Geheimnis. Gelingt es den Toads nämlich eine der Fliegen mehrmals hintereinander zu treffen, winkt ihnen ein Extraleben. Auf diese Weise lassen sich gleich mehrere Bonusleben verdienen.



Sicher wird es Euch nicht auf Anhieb gelingen, die Fliegen mehrmals hintereinander zu treffen. Aber schließlich ist ja noch keine Kröte vom Himmel gefallen...

Das Böse lauert...

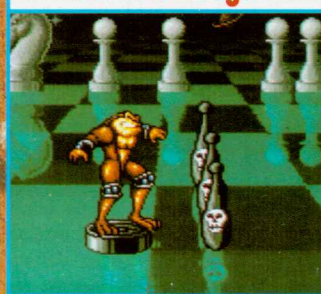
...sogar in den Bonusrunden. Hier müssen sich Rash und Pimple vor allem vor den Plutonium-Ratten in acht nehmen. Diese ziehen den Jungs nämlich Punkte ab. Verlieren die Toads ihre Energie vor dem Ende der Bonusrunde, ist auch der Bonus dahin. Desweiteren tauchen vereinzelt schwarze Kegel oder Dominosteine auf. Rash und Pimple sollten diese Hindernisse unbedingt umgehen, denn die schwarzen Steine reduzieren die Energie der Krötenkrieger.



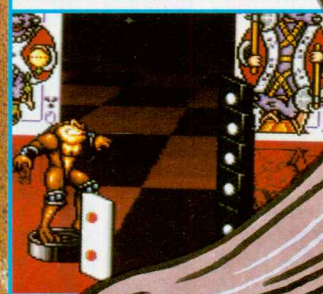
Plutonium-Ratte



Schwarze Kegel



Schwarze Dominosteine



Die Meister des Rollenspiels

(mm) Vor ungefähr zwei Jahren wurde die japanische Software-Schmiede SQUARE damit beauftragt, ein Rollenspiel für das Super Nintendo zu konzipieren, das weniger für den japanischen, als vielmehr für den amerikanischen und europäischen Markt als Einstiegsmodul für Rollenspiele dienen sollte. Daß Nintendo SQUARE mit dieser Aufgabe betraute, kam nicht von ungefähr, denn wohl kein anderes Softwarehaus versteht sich besser auf die Programmierung von „Role Playing Games“ (RPG), als die in Tokio und Osaka ansässige Firma.

Nach einer Schaffensphase von gut zwei Jahren lag das Ergebnis vor. Sein Name: MYSTIC QUEST LEGEND. Das erste reine Rollenspiel für das Super Nintendo mit deutschem Screen-Text.

Anlaß für uns, den Meistern des Rollenspiels einen Besuch abzustatten, um mehr über SQUARE und die Entstehung von MYSTIC QUEST LEGEND in Erfahrung zu bringen.



Mystic Quest Legend – das erste echte Super Nintendo-Rollenspiel.

7 Jahre Spielerfahrung

Die Erfolgsgeschichte der Firma SQUARE beginnt im September des Jahres 1986 in Tokio, als sich der heutige General Manager und Geschäftsinhaber Miyamoto dazu entschließt, eine Software Company zu gründen. Er wählt den Namen

SQUARE, da er als begeisterter Golfer, bevorzugt mit dem Square-grip spielt, eine Griffhaltung beim Golf, die den Ball hoch aufsteigen läßt und ihn – so Miyamoto – sicher ins Ziel bringt.

Nachdem ein Name gefunden ist, wird damit begonnen, ein Arbeitsteam zusammenzustellen, wobei Miyamoto bedacht ist, möglichst junge und kreative Köpfe um sich zu scharen.

Bereits im ersten Jahr des Firmenbestehens erscheinen drei Spiele, die jedoch in Europa nie veröffentlicht wurden. Interessant dabei ist, daß es sich bei diesen ersten Games noch nicht um Rollenspiele, sondern um zwei Shoot 'em Ups und ein Adventure handelt. Die Spiele sind zwar erfolgreich, können sich jedoch nicht gegen vergleichbare Produkte anderer japanischen Software Hersteller durchsetzen. SQUARE erforscht den Markt und stellt eine große Nachfrage nach Rollenspielen fest, auf die das Unternehmen prompt reagiert. Anfang 87 erscheint das erste Rollenspiel der heutigen Mega-

seller. Das Spiel trägt den Titel FINAL FANTASY und feiert einen beachtlichen Erfolg. Dennoch hätte damals noch niemand im Hause SQUARE daran gedacht, daß FINAL FANTASY (in Deutschland unter dem Namen MYSTIC QUEST LEGEND bekannt) einmal die erfolgreich-

ste und meistverkaufte Rollenspielserie überhaupt wird.

In den Jahren 87 und 88 werden weitere Spiele veröffentlicht, darunter auch ein 3D-Autorennen und ein Sportspiel. Die Tendenz in der Spieleproduktion geht jedoch klar in Richtung Rollenspiel, was zur Konsequenz hat, daß ab dem Jahre 1989 fast ausnahmslos nur noch Role Playing Games

und Adventures von SQUARE erscheinen. Bis heute sind bereits fünf Teile von FINAL FANTASY für das japanische Super Famicom erschienen, der sechste ist bereits in Planung. FINAL FANTASY ist zum Aushängeschild in Sachen Rollenspiel geworden. Alle fünf Teile von FINAL FANTASY verkauften sich insgesamt knapp 10 Millionen mal und das nur in Japan. Dabei ging die letzte Veröffentlichung alleine 2,5 Millionen mal über den Ladentisch. Verständlich, daß SQUARE optimistisch in die Zukunft schaut, was die Verkaufszahlen des sechsten Teils von FINAL FANTASY betrifft.



In nüchterner Umgebung entstehen fantasievolle Spiele.

Dennoch baut die Firma nicht nur auf FINAL FANTASY, sondern feiert in Japan auch mit anderen Rollenspielen große Erfolge. Eine in Europa nie erschienene Fantasy Serie namens ROMANCING SAGA, von der soeben der dritte Teil erschienen ist und das 3-Spieler-Adventure SECRET OF MANA knüpfen an die Erfolge von FINAL FANTASY an. Das SQUARE auch hervorragende Gameboy Spiele produziert, beweist das im letzten Jahr in Europa erschienene Adventure MYSTIC QUEST, das für wahre Begeisterungstürme sorgte.

Heute, im Jahre 1994 ist SQUARE aus dem Softwaremarkt kaum noch wegzudenken. Mittlerweile beschäftigt Square 230 Mitarbeiter, die, bedingt durch immer größere Erfolge, Spiele mit einem immer höheren Budget und mit immer besserem Equipment produzieren können.

Der japanische Markt

Im Land der aufgehenden Sonne ist der Markt für Videospiele etwas anders geartet als

in Amerika oder Europa. Verständlich, wenn man überlegt, daß in Japan Video- und Computerspiele schon eine ganze Weile länger als bei uns existieren. Was in Europa heute „in“ ist, kann in Japan schon längst uninteressant und veraltet sein. So ist es auch zu erklären, daß es nicht Jump 'n' Runs oder Shoot 'em Ups sind, die in Japan begeistern, sondern hauptsächlich Rollenspiele. Über drei Millionen Japaner sind von Rollenspielen fasziniert. Diese Erkenntnis machte sich auch SQUARE zunutze und produzierte, wie bereits erwähnt, ab 1989 fast ausnahmslos Rollenspiele.

Folge dessen ist, daß der japanische Markt im Bereich Rollenspiel viel weiter entwickelt ist, als der europäische. Ein Spiel wie FINAL FANTASY V zum Beispiel ist an Komplexität, Einfallsreichtum und Anspruchsvollem

Schwierigkeitsniveau kaum zu überbieten und würde einen europäischen Rollenspieler aufgrund der Komplexität des Spieles wohl eher abschrecken, als faszinieren. Deshalb auch die Überlegung von SQUARE, dem europäischen Rollenspielinteressierten zunächst ein Einstiegs-Adventure anzubieten, das ihm die Spielprinzipien eines Role Playing Games näherbringt und gleichzeitig sein Interesse für mehr weckt. Dieser Gedanke wurde mit MYSTIC QUEST LEGEND zweifelslos hervorragend umgesetzt.

Das Phänomen Rollenspiel

Offen bleibt die Frage, wie es dazu kommt, daß Rollenspiele sich immer größerer Beliebtheit erfreuen und immer mehr Fans, unabhängig von Alter oder Geschlecht, finden. Sicher spielt hierbei auch die Popularität von vergleichbaren Brettspielen und Büchern des Fantasy-Genres eine Rolle.

Wer kennt zum Beispiel nicht die von Tolkien geschaffene „Herr der Ringe“-Trilogie, die

dem gleichnamigen Rollen-Brettspiel zugrunde liegt oder die „Dungeon and Dragons“, „Hero Quest“ und „Schwarze Auge“ Abenteuer, die allesamt schon als Brettspiele eine Faszination verbreiten. Das Problem der genannten Brettspiele ist jedoch, daß sie meist sehr aufwendig sind, d. h. einer langen Vorbereitung bedürfen und außerdem in der Regel nur mit mehreren Personen zu spie-

sonit auch Spielern ständig neue und ungeahnte Möglichkeiten bieten, das Spiel noch realer zu gestalten.

Die Entstehung von Mystic Quest Legend

Gut zwei Jahre ist es her, daß man sich im Hause SQUARE zusammensetzte und beratschlagte, wie man dem noch Rollenspiel unerfahrenen europäischen Markt, Role Playing Games näher bringen könnte. Eine Lösung war schnell gefunden, es sollte ein Spiel programmiert werden, welches es Rollenspielinter-

essierten ermöglicht, einen Einblick in die Welt des RPGs zu gewinnen, die Abläufe im Spiel zu verstehen und sich für die Materie zu begeistern.

Der erste Schritt in diese Richtung war ein Planungsmeeting, in dem das Grundkonzept des Spiels festgelegt wurde. Der professionelle Autor und Rollenspielpromi Chihiro Fujioka wurde mit der Aufgabe betraut, ein „Drehbuch“ für das Spiel zu entwerfen und die Story genau festzulegen.

Während er an der Storyline arbeitet, machen sich andere Mitarbeiter bereits Gedanken über die Vermarktungsstrategie des Spiels und wie man es am besten anbietet. Schließlich soll das Spiel ja schon beworben werden, bevor es in den Kaufhäusern zu erwerben ist.

Nachdem die Storyline feststeht, beginnt die Arbeit für die Game Designer. Es muß ein „Spielbrett“, d. h., eine Fläche entworfen werden, in der sich die Geschichte abspielen soll. Ebenso werden Monster, Charaktere, Städte, Häuser und Landschaften kreiert, zunächst nur mit Papier und Bleistift, später wird ihnen mittels Computer Leben eingehaucht. Alle Entwurfsskizzen werden streng nach dem Drehbuch erstellt und nochmals dem Autor vor-

gelegt. Gibt dieser sein OK, beginnen die Programmierer ihre Arbeit.

Wenn die Programmierer ihre Arbeit beendet haben, fehlen dem Spiel noch zwei entscheidende Dinge: Die Musik- und Soundeffekte und der Text.

Die Musik wird komponiert, während einer der Programmierer das Spiel von Anfang bis Ende durchspielt. Der Music Programmer achtet hierbei darauf, daß die Musik, bzw. die Sounds, zu jeder der in der Geschichte vorkommenden Szenen paßt und das die Stimmung der Szene durch die Musik optimal wiedergegeben wird. In MYSTIC QUEST LEGEND hat zum Beispiel jede Stadt ihre eigene Erkennungsmelodie.

Ist auch die Musikprogrammierung abgeschlossen, beginnt die Arbeit der Texter. Im Falle MQL ein etwas komplizierteres Unterfangen, denn das Spiel soll zunächst einen englischen Text bekommen, für den amerikanischen Markt. Also begehen sich zwei amerikanische Screentext-Schreiber nach Japan und lassen sich dort von dem

könnte. Mit Fertigstellung des Textes ist die eigentliche Arbeit am Spiel abgeschlossen, nun kann die Testphase beginnen, in der das Spiel von mehreren erfahrenen Spielern durchgespielt wird. In dieser letzten Phase vor der Produktion wird auf inhaltliche Fehler, Pro-



Trotz räumlicher Enge kennt die Fantasie keine Grenzen.

gramm- und Textfehler geachtet, um sie zu korrigieren.

Nachdem das Spiel bereits in Amerika auf dem Markt ist, beschließt man, das Game mit einem deutschen Screentext zu versehen.

Zwei Redakteure des Club Nintendo Teams erhalten einen Ausdruck des englischen Textes und machen sich daran, diesen zu übersetzen. Nachdem der Text übersetzt ist, fliegt einer der Redakteure zu SQUARE nach Japan, um dort die fehlerfreie Programmierung

des deutschen Textes zu überwachen. Nachdem der Text programmiert ist, wird noch mehrmals überprüft, ob sich keine Fehler darin befinden und ob der Text verständlich ist. Schließlich konnte das OK gegeben werden und die Produktion

von MYSTIC QUEST LEGEND mit deutschem Text konnte starten.

Bleibt zu hoffen, daß SQUARE auch in Zukunft ein Garant für Video-Rollenspiele der Spitzenklasse ist, und daß uns die Firma noch viele geniale Spiele beschert.

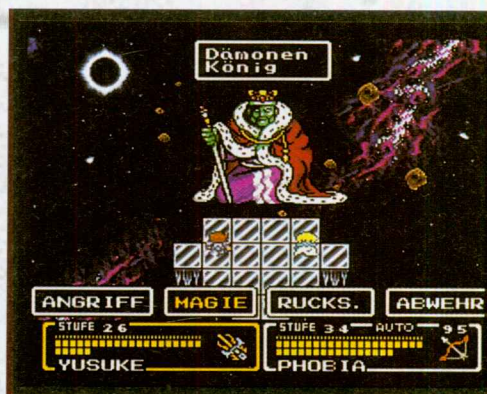


Wo die Nacht oft zum Tag wird, nutzen Spieledesigner jede Entspannungsmöglichkeit.

len sind. Video-Rollenspiele schalten diese Nachteile aus und gehen noch einen Schritt weiter. So wird zum Beispiel die für Spiele dieser Art so wichtige Atmosphäre, die den Spieler in eine andere Welt entführen soll, beim Videospiel durch Musik, Bewegung und Grafik intensiver dargestellt, als beim herkömmlichen Brettspiel.

Es findet eine tiefere Einbeziehung des Spielers in die Storyline des Spiels statt, der Spieler befindet sich praktisch mitten im Geschehen. Er wird unmittelbar, für ihn akustisch und visuell wahrnehmbar, mit Geschehnissen wie Unwettern, Gegnern oder Fallen konfrontiert. Ein weiterer Vorteil zeigt sich in Kämpfen oder beim Aufstufen des Helden in die nächst höhere Erfahrungsebene.

Während beim herkömmlichen Brettspiel die Berechnung der Hitpoints, Geldmünzen und Erfahrungspunkte einen erheblichen Zeitaufwand bedeutete, wird beim Videogame hier keine Zeit für vergeudet, binnen nicht einmal einer Sekunde wird der Status des Helden auf den aktuellen Stand gebracht. Viele Gründe also, die für das Video-Rollenspiel sprechen, zumal die immer weiter fortschreitende Technologie Programmierern und



Die letzte Entwicklungsphase: Der deutsche Screentext.

Autor des Spiels die Story erklären. Nachfolgend wird jede einzelne Textbox mit dem Autor besprochen und schließlich ein Text verfaßt.

Das ist nicht ganz einfach, denn es existiert noch kein japanischer Text zu dem Spiel, der einfach übersetzt werden





Street Fighter IITM

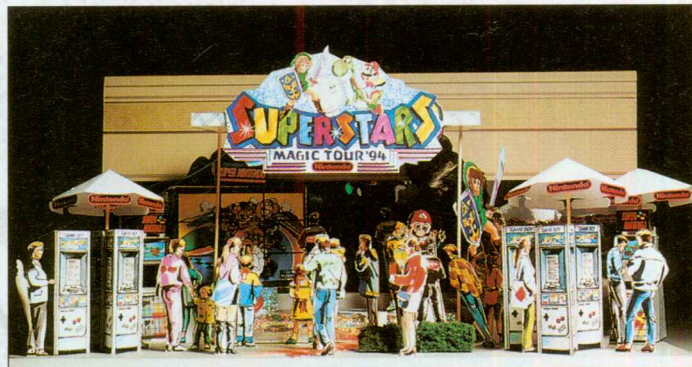
TURBO

Die „Nintendo-Superstars-Magic-Tour-94“

(cm) – Nach dem Riesenerfolg der „Super-Mario-All-Star-Aktion“ im letzten Jahr, hat sich Nintendo auch 1994 wieder etwas einfallen lassen, um die Fans in ganz Deutschland zu mobilisieren. Anfang März beginnt die „Nintendo-Superstars-Competition“ (bis April) und Mitte April die „Nintendo-Superstars-Magic-Tour-94“, zwei ungewöhnliche Wettbewerbe, an denen jeder teilnehmen kann, der glaubt, sich mit Nintendo sehr gut auszukennen. Die Hauptakteure der „Superstar-Competition“ und der „Magic-Tour“ sind die Superstars der vier erfolgreichsten Nintendo-Spiele aller Zeiten: Mario, Yoshi, Kirby und Link. Auf der „Magic-Tour“ werden sie natürlich nicht persönlich vertreten sein, dafür aber mit ihren Spielen. Die Schaufenster werden zur Bühne, und auf bis zu 150 Quadratmeter großen Aktions-

flächen, die man bei den meisten Nintendo-Händlern finden kann, können sich Profis und Amateure zunächst mit den Superstars vertraut machen und später den „Nintendo-Superstars-Fragebogen“ ausfüllen. Das Mitmachen lohnt sich, denn jedem, der an den Wettbewerben teilnimmt, winkt ein toller Preis. Eine der Aufgaben,

die auf der „Magic Tour“ gestellt werden, ist es, einen High-Score in Kirbys neuestem Abenteuer KIRBY'S PINBALL LAND zu erreichen. Mehr wird aber zu diesem Zeitpunkt nicht verraten! Die „Superstars-Competition“ und die „Nintendo-Superstars-Magic-Tour-94“ finden in ganz Deutschland zwischen März und Oktober statt. Viel Spaß!



Ein Modell der „Nintendo-Superstars-Magic-Tour-94“

Draht zu heiß

(cm) - In den letzten Wochen erreichten uns einige Beschwerden, es sei unmöglich zur Hotline durchzukommen. Ständig müsse man sich das Besetztzeichen anhören. Grund für dieses Problem war ein Defekt an der Telefonanlage, der jetzt jedoch bald behoben sein wird. Und hier noch einmal die wichtigsten Telefonnummern für jeden Nintendo-Fan: Die SPIELEBERATUNG erreicht Ihr an jedem Werktag zwischen 13 und 19 Uhr unter der Nummer 0 60 26/94 09 40 (ab 18 Uhr wird's übrigens billiger!). Die KONSUMENTENBERATUNG hat (ebenfalls werktags) unter der gebührenfreien Nummer 01 30/58 06 zwischen 11 und 19 Uhr ein offenes Ohr für alle technischen Probleme.

Wußtet Ihr schon ...

... daß die Figur des Dr. Wright ihren Namen dem Erfinder von SIM CITY Dr. Will Wright verdankt?

... daß der Name Koopa (Nachname von Marios Erzfeind Bowser) ein japanisches Wort ist, und auf deutsch „Schildkröte“ bedeutet?

... daß die Charakterdesigner der japanischen Software-schmiede HAL eine Vorliebe für Namen wie Lolo (ADVENTURES OF LOLO), Lala, Lololo, Lalala (KIRBY'S DREAM-LAND) oder Dedede haben?

... daß die deutsche Fachpresse SUPER MARIO KART zum besten Videospiel des Jahres 1993 gekürt hat?

... daß das Club Nintendo Magazin dieses Jahr sein fünfjähriges Jubiläum feiert? Die erste Ausgabe erschien Anfang 1989 und beinhaltete Features über die Spiele SUPER MARIO BROS. 2, PUNCH OUT und GRADIUS.

Der SUPER MARIO KART „ALL-STAR“ des Jahres 1993

Im September des vergangenen Jahres begann eine einzigartige Aktion, organisiert von Nintendo und den großen Kaufhausketten. In ganz Deutschland wurde der schnellste SUPER MARIO KART-Pilot gesucht. Um den Sieger zu ermitteln, wurden in den Spielwarenteilungen der jeweiligen Kaufhäuser NINTENDO POWER STATIONS mit einer SUPER MARIO KART-Kassette aufgestellt. Die Wettbewerbsbetreuer notierten nun die Bestzeit, die auf der Strecke „Mushroom Race“ erreicht wurde. Gesucht wurde zunächst der schnellste Kart-Pilot eines Tages, denn der Tagessieger sollte mit einem „SUPER MARIO ALL-STAR“-T-Shirt belohnt werden. Um allen Club-Mitgliedern das Mitmachen an der zusätzlichen Verlosung von 111 T-Shirts zu ermöglichen und MARIO ALL STAR des Jahres zu werden, könntet Ihr zuhause Eure Bestzeit fotografieren und an uns einsenden. Wir waren

ganz schön von Euren Superzeiten und der regen Beteiligung überrascht. Ende Dezember war es dann soweit! Aus Unmengen von Einsendungen wurden die 111 T-Shirt-Gewinner gezogen und der schnellste Super Mario Kart „All Star“-Pilot des Jahres festgestellt. Jetzt steht der Sieger fest! SUPER MARIO KART „ALL-STAR“ des Jahres ist Nils Griga aus Hannover. Obwohl er seit bereits zwei Jahren Clubmitglied ist, regelmäßig das Club Magazin liest und ein Super Nintendo mit mehreren Spielen besitzt, ist er nur durch Zufall auf den ALL-STAR Wettbewerb gestoßen; bei einem Einkaufsbummel durch Hannover. Zum Glück hatte er bereits einige Erfahrung mit SUPER MARIO KART, sonst hätte er bestimmt nicht sofort mitgemacht und auch noch gewonnen. Zu seinen Lieblingsvideospiele gehören alle möglichen Autorennen wie SUPER MARIO KART oder F-ZERO und Kampfsportspiele wie



Nils Griga

STREET FIGHTER II oder MORTAL KOMBAT. In seiner Freizeit betreibt er aktiven Sport (Fußball und Tischtennis), sieht gerne fern (Eishockey) oder spielt mit seinem Bruder auf dem Super Nintendo oder anderen Systemen. Als geborener Schütze (5.12.1981) ist ihm nun ein echter Volltreffer gelandet, zu dem wir ihm ganz herzlich gratulieren.

Mit diesem dritten und vorläufig letzten Teil unseres lexikalischen Ausfluges in die verwirrende Welt der Bits & Bytes schließen wir unser Lexikon der Club Nintendo Redaktion. Aber jetzt seid Ihr dran:

Wenn Ihr noch spezielle Begriffe erklärt haben möchtet, schreibt uns eine kurze Postkarte, Stichwort: „LEXIKON“. Ein Leser-Special wird dann bei genügender Nachfrage folgen. (ak)

RGB

Abkürzung für Rot, Gelb, Blau – die Grundfarben des Bildschirms, aus denen alle anderen Farben gemischt werden. Wenn zum Beispiel die Farbe Grün auf dem Bildschirm dargestellt werden soll, wird Gelb und Blau zu Grün gemixt. Bei diesem Mischvorgang werden die Grundfarben-Pixel nebeneinandergesetzt. Da das menschliche Auge/Gehirn Einzelheiten erst ab einer bestimmten Größe unterscheiden kann, die Bildschirm-Pixel jedoch relativ klein sind, faßt das Gehirn die nebeneinanderliegenden Grundfarben zu einer Mischfarbe zusammen. Nähere Auskunft findet Ihr unter additiver oder subtraktiver Farbmischung in einem Lexikon.

RPG

Abkürzung für Role Playing Game, also → Rollenspiel, wie zum Beispiel das erste richtige Rollenspiel für das Super Nintendo, nämlich Mystic Quest Legend.

RISC-Prozessor

Dieser besondere → Prozessor kann gegenüber anderen Prozessoren (CISC für Complex Instruction Set Computers) nur eine eingeschränkte Anzahl von Befehlen verarbeiten (RISC = Reduced Instruction Set Computing). Da jeder Befehl bei der Ausführung Zeit in Anspruch nimmt, ist ein RISC-Prozessor in der Lage,

besonders schnell zu rechnen. Der FX-Chip in Star Wing ist ein solcher RISC-Typ, der die → Vektorengrafik des Spieles berechnet und die hohe Geschwindigkeit der Bildschirmdarstellung ermöglicht.

Rollenspiel

Die allerersten Rollenspiele wurden in Form von Brettspielen bekannt. Hier übernahm jeder Mitspieler eine bestimmte Spielfigur, die mit menschlichen Eigenschaften wie Stärke, Intelligenz, besonderen Fähigkeiten wie Schnelligkeit, Kampferfahrung usw. ausgestattet waren. Im Verlauf des Spieles konnte nun jede Spielfigur durch Erfahrung seine Fähigkeiten verbessern und sich so mehr gegenüber anderen Spielfiguren behaupten. Dies bewährte und überaus erfolgreiche Spielprinzip wurde nun auch für das erste Rollenspiel des Super Nintendo, nämlich Mystic Quest Legend, umgesetzt.

Rotoscope-Animation

Hinter diesem geheimnisvollen Begriff verbirgt sich eine moderne Möglichkeit, für ein Spiel sehr realistische → Sprites und deren Bewegung zu programmieren. Zu diesem Zweck wird als Vorlage für ein Sprite ein Schauspieler in der gewünschten Bewegungsfolge gefilmt. Diese Filmsequenz wird dann digitalisiert, das heißt, die Bild-Daten werden in einem technischen Verfahren in das Spiele-Modul übertragen. Ein Beispiel für Rotoscope-Animation findet sich in der Spielfigur von Another World.

Screentext

Screentext ist die englische Bezeichnung für Bildschirmtexte in Spielemodulen. Immer mehr Spiele werden mit umfangreichen Texten ausgestattet. Man denke nur an die deutschen Screentexte von Zelda – (Game Boy und Super Nintendo), Sim City oder Mystic Quest Legend. Screentexte werden von den Software-Firmen geschrieben und, soweit notwendig, ins Deutsche übersetzt. Weitere Spiele-Titel mit

deutschem Bildschirmtext findet Ihr im Club Nintendo Magazin 6/93 auf Seite 73.

Scrolling

Unter Scrolling versteht man die möglichst flüssige, also ruckfreie Bewegung von Grafikelementen auf dem Bildschirm. Jedes Spiel besitzt zumindest zwei Grafikebenen, nämlich Vorder- und Hintergrund. Sprites finden sich als handelnde Akteure natürlich im Vordergrund. Die Kunst des Spieleprogrammierens liegt beim Scrolling in der Fähigkeit, die einzelnen Bewegungen des Sprites möglichst übergangslos zu zeichnen, so daß beim Ablauf des Spieles der Eindruck einer flüssigen Bewegung entsteht (genau wie in einem Zeichentrickfilm). Eine besondere Form des Scrolling ist das sogenannte Parallax-Scrolling. Hierbei verschieben sich zwei → Playfields vor und hinter eines Sprites gegeneinander. Diese Technik vermittelt den besonderen Eindruck räumlicher Tiefe auf dem Bildschirm.

Speicher

Dieser Begriff taucht im Zusammenhang mit Computern und Spielemodulen auf (→ RAM). In einem Speicher werden bestimmte Daten, auch Informationen genannt, abgelegt. Grundsätzlich gibt es zwei Arten von Speichern: Speicher, in die Daten geschrieben werden, und Speicher, aus denen Daten gelesen werden, sowie Kombinationen beider Möglichkeiten. Ein → ROM-Speicher (read only memory) ist ein Datenträger, von dem nur gelesen werden kann. Eine Musik- oder Computer-CD ist so ein ROM-Speicher. Außerdem sind die Spiele eines Videospielsystems auf ROM's gespeichert. Die Informationen auf diesem Datenträger gehen nicht verloren, wenn kein Strom fließt. Ein Speicher, in dem geschrieben und aus dem gelesen werden kann, ist ein → RAM-Speicher. Informationen, die sich im RAM befinden, gehen verloren, wenn kein Strom mehr fließt. Eine Mischung aus ROM und

RAM sind zum Beispiel Computer-Disketten oder Musik-Kassetten. Auf beide Datenträger können Informationen geschrieben und ausgelesen werden, und – ganz wichtig – die Informationen bleiben auch ohne Energiezufuhr erhalten.

Sprite

Unter Sprites versteht man grafische Elemente, die über den Bildschirm bewegt werden, üblicherweise sind Sprites Spielfiguren, die sich vor dem Hintergrund bewegen. Das Super Nintendo ermöglicht durch seine technischen Möglichkeiten (→ Hardware) die Darstellung besonders großer Sprites. Das weltweit wohl berühmteste Sprite ist, wer hätte das gedacht, Super Mario!

Vektorgrafik

Alles, was man in einem Videospiel sehen kann, also Sprites und Hintergründe (→ Playfield), wird als Grafik bezeichnet. Bei der Erstellung einer Grafik gibt es grundsätzlich zwei Möglichkeiten, nämlich entweder Pixel oder Vektoren für die Zeichnung zu verwenden. Um den Unterschied zwischen beiden Grafikarten zu verstehen, ist es wichtig, sich den Unterschied zwischen Pixeln und Vektoren zu verdeutlichen. Ein → Pixel ist der kleinste Bildschirmpunkt mit einer bestimmten Farbe. Ein Vektor dagegen ist eine mathematische Beschreibung einer bestimmten Strecke (z. B.: zeichne eine Gerade oder eine Kurve von A nach B). Angenommen, man möchte ein gelbes Dreieck auf beide Arten zeichnen. Bei der Pixel-Darstellung muß jeder einzelne Pixel dieses Dreieckes mit seiner genauen Position auf dem Bildschirm in das Spielmodul gespeichert werden. Diese Art der Darstellung verbraucht sehr viel Speicherplatz auf dem Modul. Im Gegensatz dazu müssen bei der Vektordarstellung nur die Positionen der drei Eckpunkte angegeben werden, sowie die Füllfarbe. Dies spart sehr viel Speicherplatz. Ein sehr gutes Beispiel für Vektorgrafik ist das Super Nintendo-Spiel Starwing.

THE LEGEND OF ZELDA

LINK'S AWAKENING™

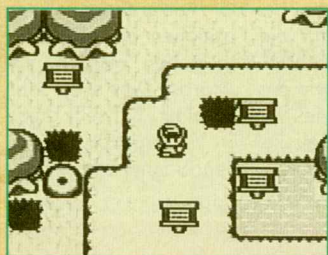
Links erstes Abenteuer auf dem Game Boy ist erst drei Monate jung und schon jetzt ein Klassiker. Seit Erscheinen des Moduls stehen bei der Nintendo-Hotline die Telefone nicht mehr still. Für einige ist es das erste Mal, daß sie sich mit Nintendo-Superstar Link in ein Abenteuer der ganz besonderen Art stürzen. Die detaillierte Grafik, der fetzige Soundtrack und die knackigen Rätsel üben einen Reiz aus, dem sich keiner entziehen kann.

(cm)



So weit – so gut!

Auf seiner Heimreise nach Hyrule erleidet Link Schiffbruch und verliert dabei das Bewußtsein. Als er wieder aufwacht, befindet er sich auf der geheimnisvollen Insel Cocolint. Hier trifft er nicht nur allerhand seltsame Gestalten und aggressive Monster, sondern auch die liebeliche Marin, in die er sich sofort verliebt. Auch wenn ihm bei diesem Gedanken das Herz bricht, so will er doch in seine Heimat Hyrule zurückkehren. Aber um das zu tun, muß er zunächst einen Weg finden, diese Insel zu verlassen. Auf Tamaranch, dem größten Berg auf Cocolint, befindet sich ein riesiges Ei, in dem der Legende nach ein Wesen namens Windfisch leben soll. Gerüchten zufolge muß man ihn mit der „Ballade vom Windfisch“ wecken.



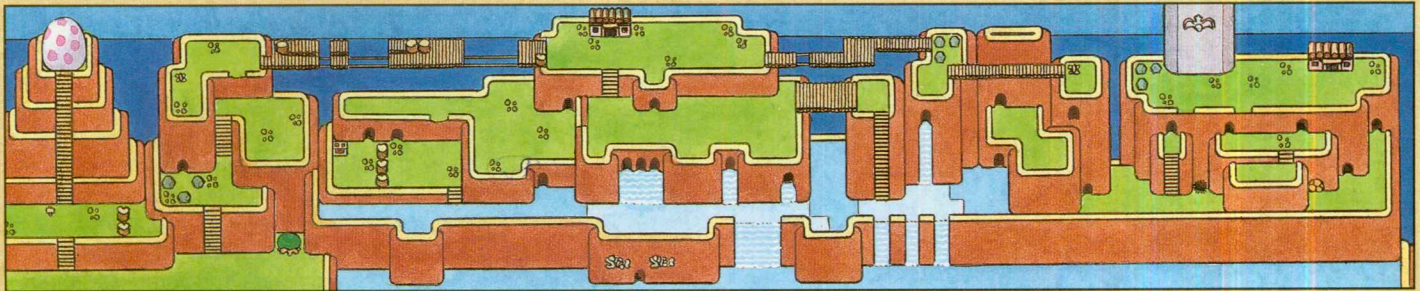
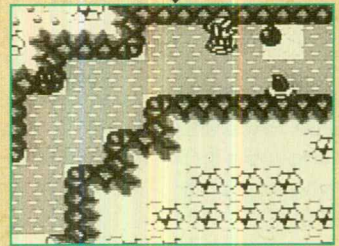
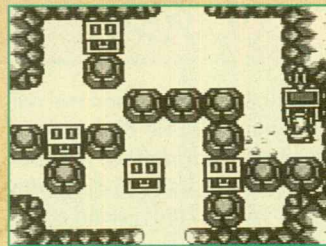
Sirenenklänge

Vor langer Zeit lebten auf Cocolint einige Sirenen, die aus lauter Langeweile die Frauenband „Wind Fish Sisters“ gründeten. Ihre erste Single „Die Ballade vom Windfisch“ eroberte innerhalb kürzester Zeit die Cocolint'schen Charts. Nach diesem Riesenerfolg wurden die Wind Fish Sisters jedoch größtenwahnsinnig und wanderten nach Hollywood aus. Mittlerweile kennen nur noch wenige „Die Ballade vom Windfisch“.



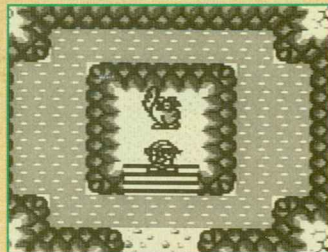
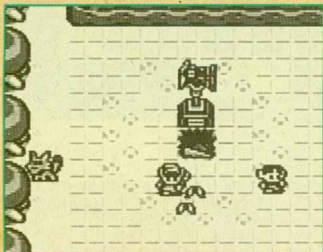
Von Gockeln und Dieben

Folgende Musikinstrumente und Ausrüstungsgegenstände sollte Link bereits besitzen: Die Muschelgeige, das Tritonshorn, das Nixenglöckchen, die Neptun Harfe, das Korallenxylophon, die Seesterntriangel, die Greifenfeder, das Kraftarmband, die Pegasus Stiefel, die Schwimmflossen, den Enterhaken und das Kraftarmband 2. Unaufhaltsam nähert sich das Abenteuer dem Showdown im Windfisch-Ei. Doch zuvor braucht Link noch die beiden letzten Musikinstrumente der Sirenen. Die Poseidon Orgel soll sich Gerüchten zufolge in der Adlerfestung befinden.



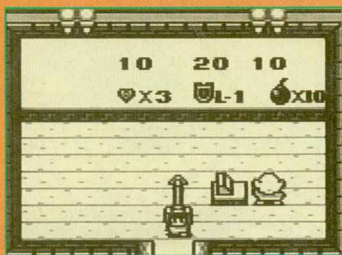
Die Wiederbelebung

So etwas Dummes! Der einzige Weg, der zur Adlerfestung im Nordosten der Insel führt, ist für Link leider unpassierbar. Mehrere tiefe Höhlenschluchten, die man selbst mit dem Enterhaken nicht überqueren kann, werden zum unüberwindbaren Hindernis für den jungen Hyruler. Doch wie so oft, weiß der alte Telefonist Ulrira auch hier Rat. Vor langer Zeit soll im Mövendorf ein fliegender Gockel gelebt haben, den die Dorfbewohner ab und zu als Transportmittel mißbraucht haben. Und in der Tat – unter dem Wetterhahn im Dorfzentrum kann Link ein geheimnisvolles Grab finden. Mit der Stärke des zweiten Kraftarmbandes läßt es sich öffnen. Sollte Warts Rap hier etwa helfen?



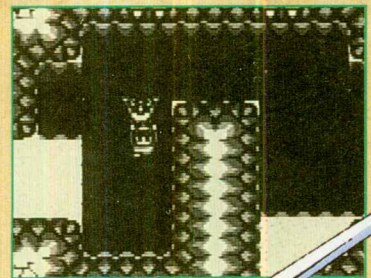
Unmoralisches Angebot

Im Tante-Emma-Laden des Mövendorfs sind fast immer sehr nützliche Dinge zu finden, leider auch total überteuert. Holt Euch das Zeug doch einfach „umsonst“. Nehmt Euch den Gegenstand Eurer Wahl und stellt Euch damit zwischen Verkäufer und Regal. Sobald der Verkäufer in Eure Richtung schaut, rennt Ihr so schnell wie möglich aus dem Laden. Wow! Ihr habt eine äußerst miese Straftat begangen. Da noch kein Meisterdieb vom Himmel gefallen ist, gesteht Euch ein paar Trainingsrunden zu.



„Der Gockel in der Hand...“

...ist besser als der Windfisch im Ei“ heißt ein bekanntes Sprichwort auf Cocolint. Wie ist das zu verstehen? Mit dem Kraftarmband kann sich Link an den Krallen des fliegenden Gockels festhalten und über breite Schluchten fliegen. Link ist natürlich ganz schön schwer und der arme Gockel hat nicht soviel Kraft, um weit nach oben zu fliegen. Aber für das Höhlenlabyrinth kurz vor der Adlerfestung reicht's allemal. Sobald Ihr im Besitz des Gockels seid, solltet Ihr den Hühnerstall im TaTa Gebirge besuchen und den unglaublichen Stallbesitzer von den unglaublichen Fähigkeiten Eures neuen Haustieres überzeugen.

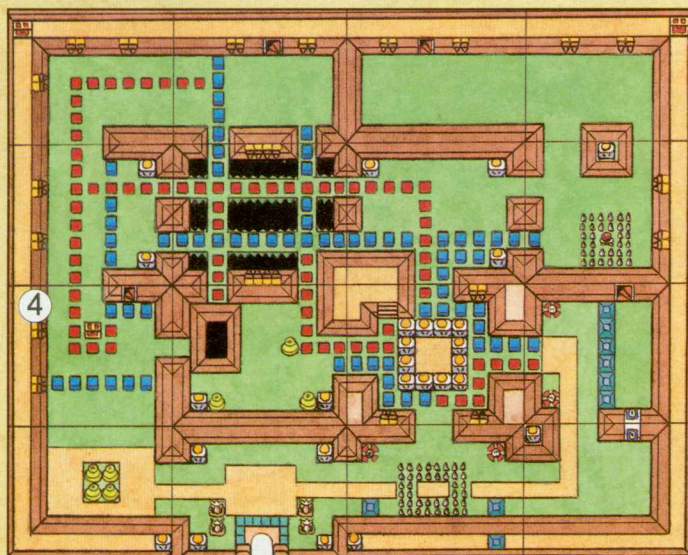


Adlerfestung

Willkommen in der Adlerfestung! Stellt Euch am besten schon mal auf einen längeren Aufenthalt in diesem Labyrinth ein. Ein Blick auf die Karte (wenn Ihr sie dann gefunden habt) verrät Euch, daß die Adlerfestung ein vierstöckiger Turm ist. Eure Aufgabe ist es jetzt, die vierte Etage des Turmes zum Einsturz zu bringen. Warum? Nun, einen ande-

ren Weg zum Endboss und der Poseidon Orgel gibt es leider nicht! Das dritte und das vierte Stockwerk werden von vier Säulen in der zweiten Etage getragen, die Ihr zerstören müßt, damit das oberste Stockwerk nach unten stürzt. Hört sich nicht nur kompliziert an, ist es leider auch.

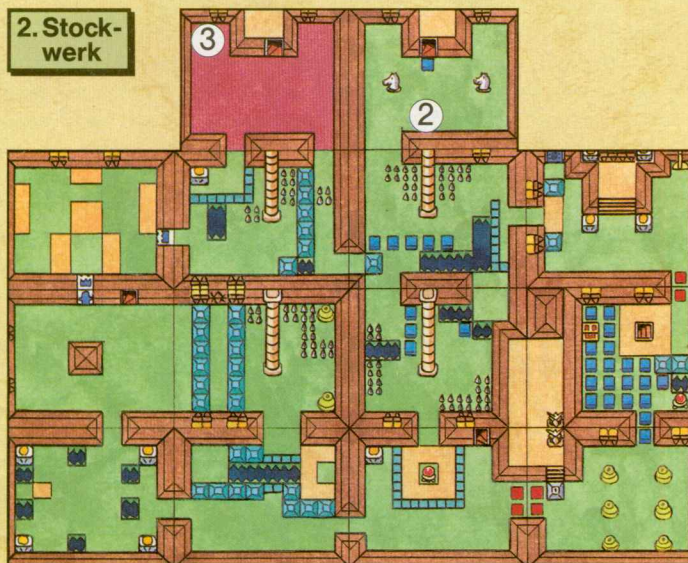
Erdgeschoß



LEGENDE

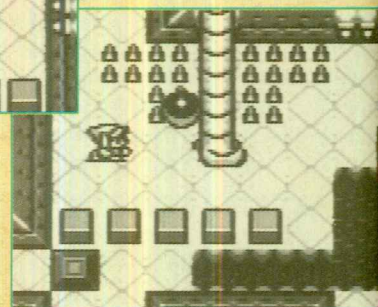
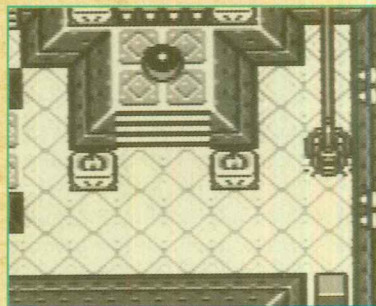
- ① Großer Schlüssel
- ② Karte
- ③ Kompaß
- ④ Steintafel

2. Stockwerk



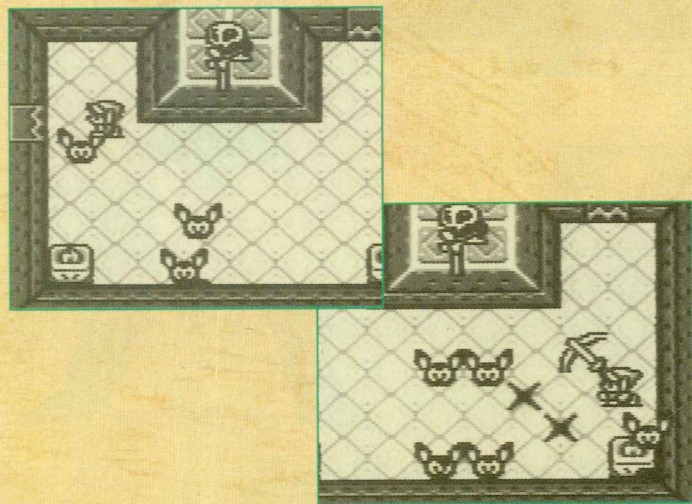
Die Säulen der Adlerfestung

Um die Säulen in der zweiten Etage zum Einsturz zu bringen, braucht Ihr einen schweren Gegenstand. Mit der Eisenkugel, die sich im Raum rechts oben (2S) befindet, könnte das gehen! Schnappt Euch die Kugel und macht Euch auf den Weg, eine Säule nach der anderen umzuwerfen. Die ersten beiden Säulen sind relativ leicht zu finden, bei den letzten beiden wird es schwer. Wenn die Eisenkugel durch ein Loch in die untere Etage fällt, bleibt Euch nichts anderes übrig, als sie Euch dort wiederzuholen, wo sie vorher lag.

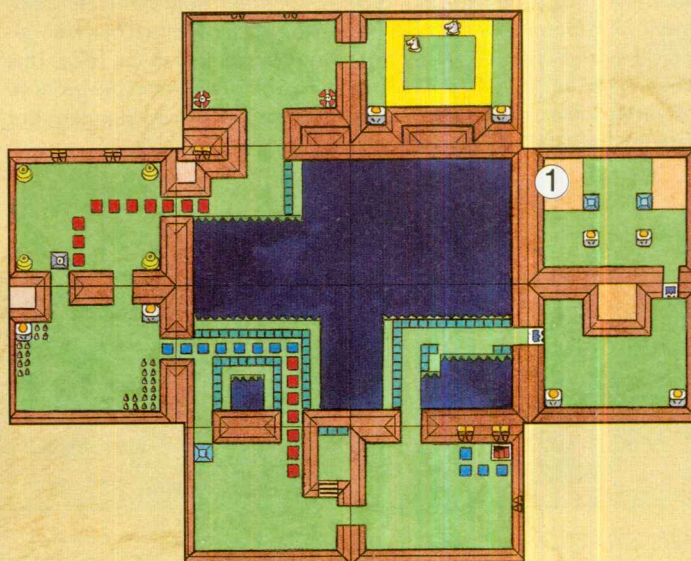


Herr der Fledermäuse

Der Herrscher über die dämonische Adlerfestung ist der „Herr der Fledermäuse“, ein tierliebender Untoter, der sich über Links Besuch ganz und gar nicht freut. Kaum hat Link seinen Thronsaal betreten, schickt ihm der Hausherr eine kleine Fledermausarmee entgegen. Es gibt nur einen Weg, diesen ungemütlichen Raum zu verlassen. Zerstört mit der Wirbelklinge alle (!) Fledermäuse, bevor sie wieder zu ihrem Herrn und Meister zurückfliegen.

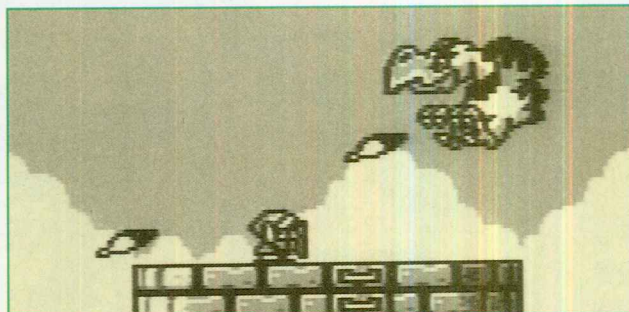


3. Stockwerk (Vor dem Einsturz)



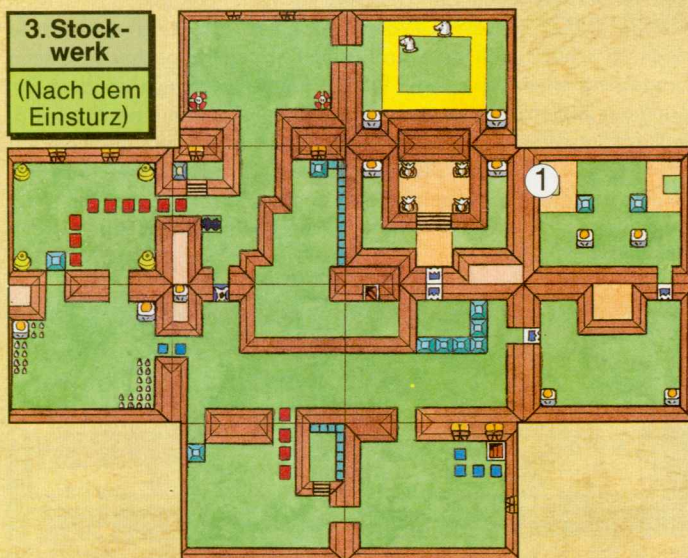
Der Taifunadler

Da ist er ja schon wieder, der Herr der Fledermäuse! Diesmal ohne seine Flatterarmee, dafür aber mit seinem Lieblingsadler. Stellt Euch auf die Spitze der Adlerfestung und bewaffnet Euch mit Schild und Enterhaken. Wenn der Adler mit seinen Schwingen flattert, schützt Ihr Euch mit dem Schild vor den Winden. Mit dem Enterhaken verletzt Ihr ihn am Schnabel.



3. Stockwerk

(Nach dem Einsturz)

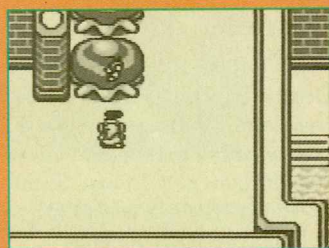


Die Baumschule (Teil 2)

Die üppige Vegetation auf Cocolint ist immer für eine Überraschung gut! Unter den Gräsern und Büschen verbergen sich Rubine, Herzen und Zaubermuscheln. Auch in den Bäumen lässt sich so manches Geheimnis entdecken. Wenn Ihr mit den Pegasus Stiefeln gegen

Die Eiche von Burg Kanalet

An der östlichen Burgmauer steht eine alte Eiche, in deren Baumkrone eine Fee ihr Lager aufgeschlagen hat. Rennt mit Wucht gegen den Baum, um die Fee aus den Ästen zu locken.



bestimmte Bäume rennt, fallen aus den Baumkronen Rubine, Bomben oder Feen. Solche Bäume sind wahre Füllhörner, man kann beliebig aus ihnen schöpfen. Rennt gegen einen Baum, nehmt Euch den Gegenstand, geht aus dem Bild und wieder zurück.

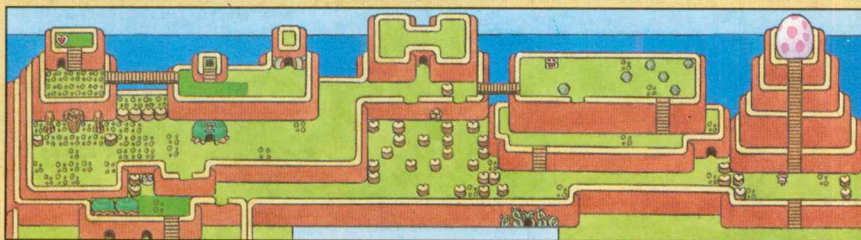
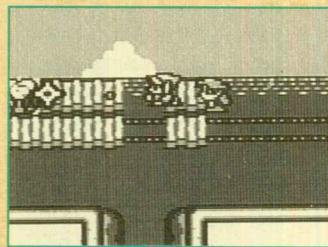
Im Westen des Maskentempels

Eine Eulenstatue bewacht den unscheinbaren Baum, der bei Erschütterung eine Fee aus dem Geäst entlässt. Schnappt Euch die Fee, um Eure Herzchen aufzufüllen. Das tut gut!



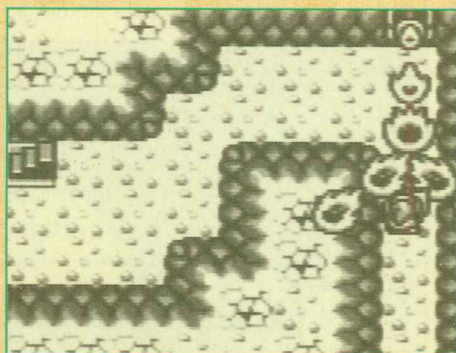
5 Minuten vor 12

Nachdem Link die Adlerfestung mit einem neuen Musikinstrument verlassen hat, beginnt sein rechtes Ohrläppchen zu schlackern. Marin ist in Gefahr! Und tatsächlich, mitten auf einer morschen Hängebrücke im TalTal Gebirge steht die Ärmste und schreit um Hilfe. Link zögert nicht lange, fährt seinen Enterhaken aus und errettet die geliebte Marin aus ihrer mißlichen Situation. Das letzte Musikinstrument der Sirenen befindet sich im Reptilfelsen.



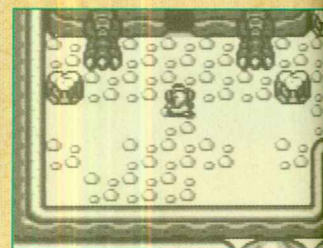
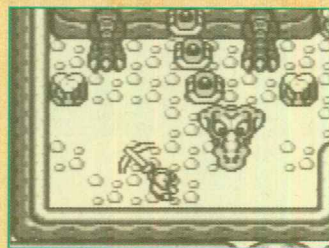
Die Feuerschranke

Links vom riesigen Windfisch-Ei solltet Ihr Euch auf die Suche nach dem Eingang zum achten Dungeon, dem Reptilfelsen machen. Über kleinere Hügel, gefährliche Erdlöcher und durch verwirrende Labyrinth gelangt Ihr an die Stelle, an der es zuvor kein Weiterkommen gab. Eine Art Flammenwerfer versperrt Euch den Weg. Es ist höchste Zeit, Eure neue Errungenschaft zum Einsatz zu bringen. Der Spiegelschild ist wie geschaffen für einen solchen Feuersturm. Haltet den Schild vor Euch und geht vorsichtig an der Flamme vorbei.



Zauber der Musik

Zum Glück hat Euch der Froschkönig Wart (bekannt aus SUPER MARIO BROS. 2) seinen Krötenrap beigebracht. Und wie heißt es doch so schön? „Mit dem Krötenrap wird sich manches in Deiner Umgebung etwas lebendiger fühlen.“ Ihr befindet Euch vor dem Eingang des letzten Dungeons, dem Reptilfelsen. Ein steinerner Schildkrötenkopf starrt Euch mit seinen toten Augen an. Nehmt die Flöte zur Hand und spielt darauf den belebenden Krötenrap. In Nullkommanichts wird der Kopf lebendig und beginnt, Euch anzugreifen. Jetzt schnell ein paar Schläge mit der Wirbelklinge. Anschließend öffnet sich eine große Tür.



Besuch bei der Schlafmütze

Erinnert Ihr Euch noch an die Schlafmütze aus ZELDA III – A LINK TO THE PAST, die sich in der Höhle am Haus der Schmiede versteckt hielt. Die Schlafmütze heißt Imp! Als Ihr Imps Ruhestätte mit Zauberpulver besprenkelt hattet, wurde er wach und „strafte“ Euch mit doppelter Magiekraft. Auch in ZELDA IV – LINK'S AWAKENING

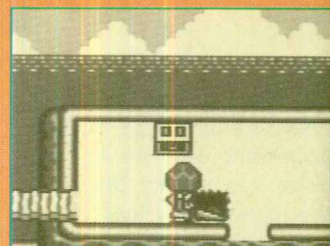
Im Zauberwald

Erst wenn Ihr das Kraftarmband erhalten habt, seid Ihr in der Lage den speziellen Stein im Zauberwald hochzuheben. Weckt den Imp und wünscht Euch am besten, mehr Zauberpulver tragen zu können.



Im Westen der TalTal Erhöhung

Da ist er ja schon wieder! Weckt den Imp auf bewährte Weise und wünscht Euch, mehr Bomben tragen zu können. Sucht ganz Cocolint ab, vielleicht ist ja irgendwo noch ein Imp.

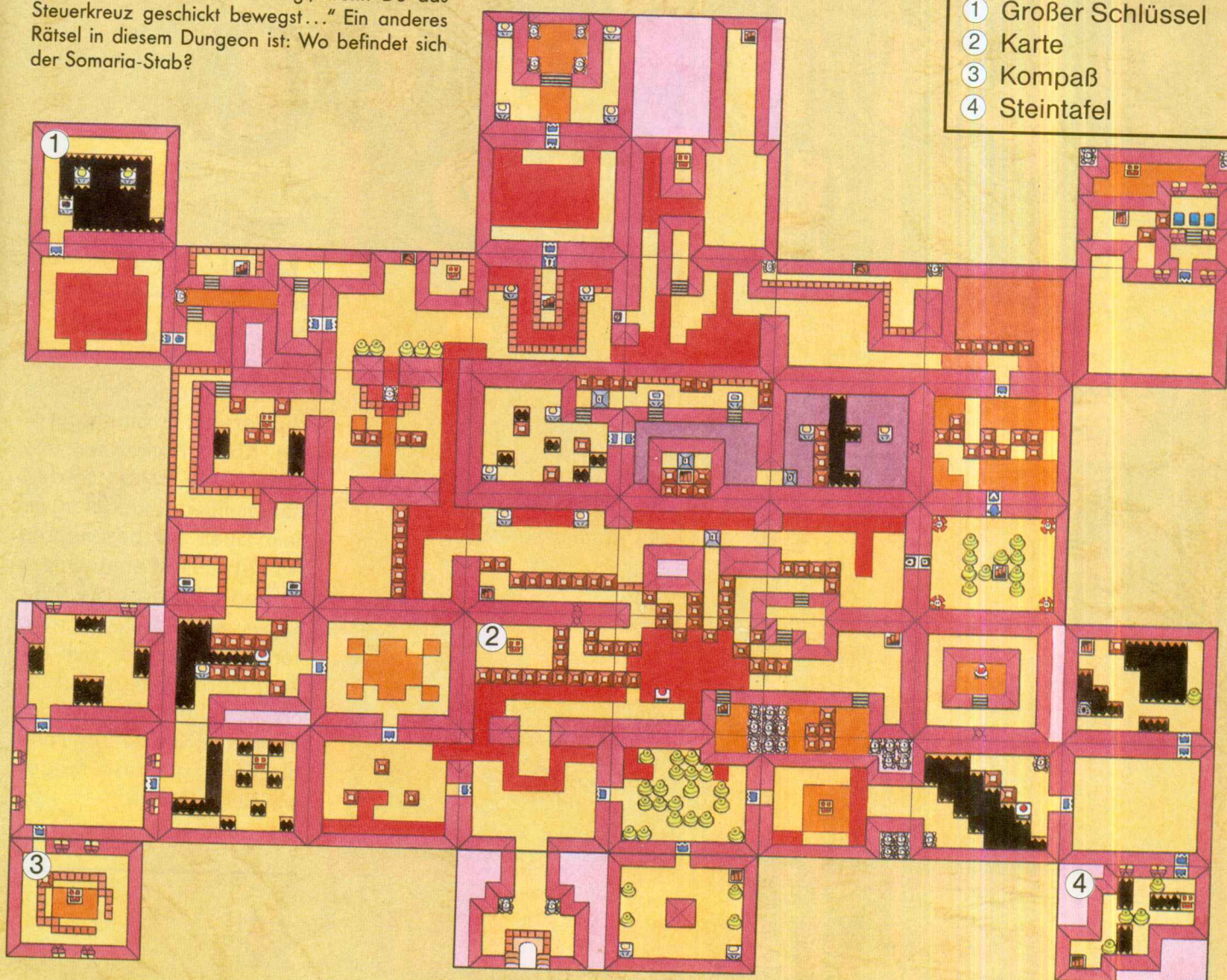


Reptilfelsen

Einer alten Steintafel entnehmt Ihr, worum es in diesem Labyrinth geht: „Du füllst alle Löcher mit dem Stein, der Boden erzeugt, wenn Du das Steuerkreuz geschickt bewegst...“ Ein anderes Rätsel in diesem Dungeon ist: Wo befindet sich der Somaria-Stab?

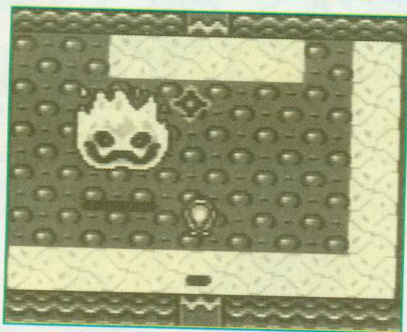
LEGENDE

- ① Großer Schlüssel
- ② Karte
- ③ Kompaß
- ④ Steintafel



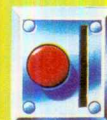
Teuflisches Irrlicht

Der Hüter des achten Musikinstruments der Sirenen (Oktopustrommel) ist das große Irrlicht des Reptilfelsen. Nehmt den Somaria-Stab und feuert auf das Irrlicht.



Link hat es geschafft! Endlich sind die magischen Musikinstrumente der Sirenen in seinem Besitz. Endlich kann er die Ballade vom Windfisch vor dem Ei auf dem Tamaranchberg spielen. Endlich kann er diesen Traum verlassen. Endlich kann er... HALT! Eines sollte Link nicht vergessen. Das Buch über die dunklen Geheimnisse von Cocolint ist höchst interessant...

KIRBY'S PINBALL LAND™



Kirby, der neue witzige Star in der NES- und Game Boy-Hitparade, ist in die Flipperwelt hineingekommen. König Nickerchen und seine wilde Bande fordert den mutigen Knuddel zu einem Duell der besonderen Art heraus – in einer witzig coolen Flipperpartie. Nur Kirbys eingebauter Airbag verhindert, daß er sich bei dem Herumgeflippe blaue Flecken holt. Genau das richtige für Game Boy-Fans, die Kirby genauso mögen wie heiße Action. (pn)

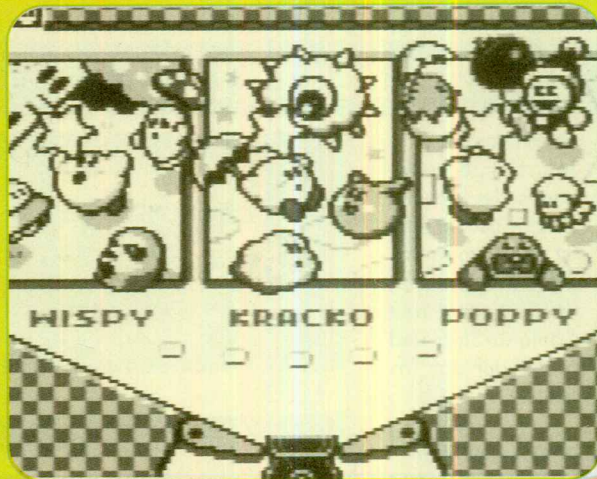


KIRBY FLIPPT AUS!



Nachdem Kirby bereits zweimal König Nickerchen die Glitzersterne des Dreamlandes abjagen mußte – („Kirby's Dreamland“ - Game Boy und „Kirby's Adventure“ – NES), kehrt er auf den Game Boy als lebendige Flipperkugel zurück. So etwas hat der beliebteste Airbag der Videospielgeschichte noch nicht erlebt: Wie von Geisterhand (in Wirklichkeit sind das natürlich Eure Hände!) wird er durch drei Flipperwelten gekugelt, die es in sich haben. In jeder Welt muß der ausgeflippte Dreamlander andere Aufgaben erfüllen, bevor er endlich König Nickerchen in einem einmaligen Flipperduell

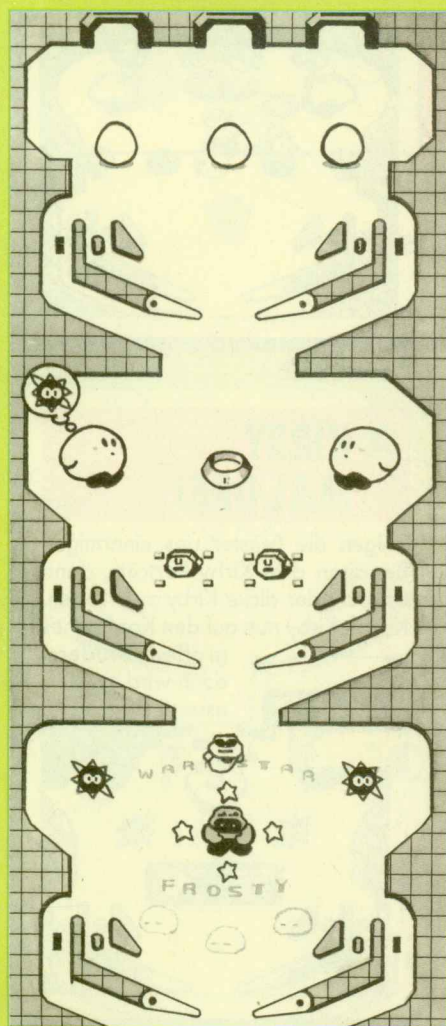
gegenüberkugeln kann. Doch nicht nur auf die Raufbolde des Königs trifft Kirby in seinem neuen Abenteuer, sondern auch auf jede Menge Gegenstände, die ihm helfen, der coolste Flipper aller Zeiten zu werden. Glücklicherweise verfügt das Spiel über einen batteriegestützten Speicher, mit dem jederzeit der Spielstand abgespeichert werden kann. Und auch Ever High Score wird notiert. „Kirby's Pinball Land“ ist die heißeste Möglichkeit, mal so richtig auszuflippen. Da hilft kein Rütteln am Flipperautomaten, sondern nur ein blitzschnelles Reaktionsvermögen!



DIE POPPY BRÜDER

Das sind alte Bekannte für den flotten Kirby: Die Poppy Brüder. Ihr Hobby: Das Bomben werfen. Nicht gerade jedermanns Geschmack, aber den beiden gefällt's. In ihrer Flipperwelt geht es ganz schön verrückt zu – Kirby bringt Küken dazu, auszuschlüpfen, ärgert sich mit

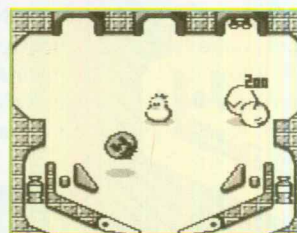
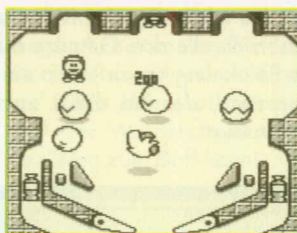
einem dicken Walroß herum und benutzt ungewöhnliche Transportmittel, um nach ganz oben zu gelangen, dorthin, wo die Poppy Brüder schon auf ihren Einsatz warten. Doch ihre Siegesgewißheit wird ihnen noch zum Verhängnis werden – wetten?



3

3 PUTT PUTT PUTT

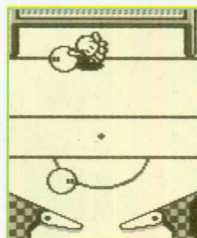
Jedes Ei viermal treffen, damit die Küken schlüpfen. Aber aufpassen, daß die Poppys nicht dazwischenfunken.



2

2 FANG DEN STERN

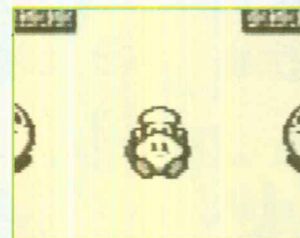
Sobald der Warpstern auftaucht, sofort anzukugeln, denn er bringt Kirby in eine punktreiche Bonusrunde – und nach Ablauf des dortigen Zeitlimits auch wieder zurück. Um den Bonus voll ausschöpfen zu können, gilt es die Kugel ins Tor zu bringen.



1

2 NACH OBEN PUSTEN

Schafft Kirby es, den Squid genau in die Mitte dieser Ebene zu pusten und ihn dann anzukugeln, bekommt er einen Freiflug.



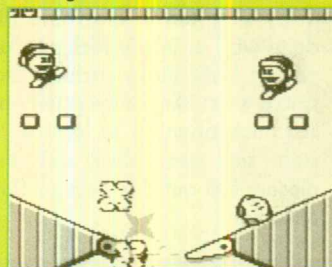
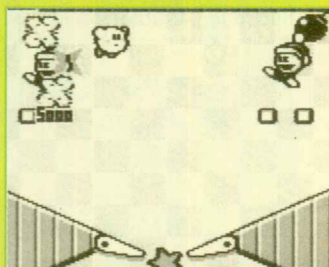
1 F-R-O-S-T-Y

Ein Walroß namens Frosty. Wenn Kirby es schafft, alle Buchstaben seines Namens aufleuchten zu lassen, wird er vom Walroß auf den Arm genommen, und der transportiert Kirby dorthin, wohin er will, wenn Ihr die Flipper richtig bedient.



GEBRÜDER POPPY

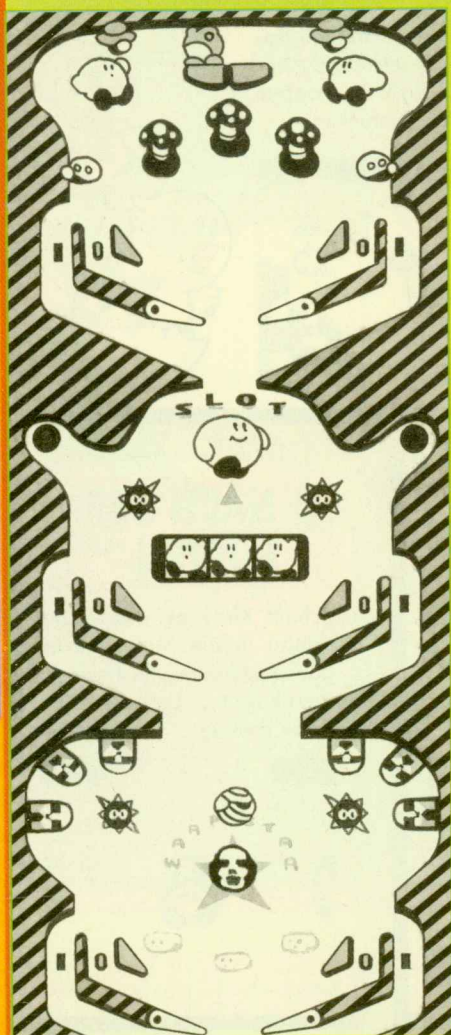
Schnelligkeit heißt das Rezept. Kirby muß sie immer wieder anzukugeln, bevor die überhaupt daran denken können, ihre Bomben durch die Gegend zu werfen. Paßt auf, daß die Flipper nicht angebombt werden, sonst verliert Ihr kurzzeitig die Kontrolle.



WISPY WÄLDER

Der mißmutige Baum, der bereits so seine Erfahrungen mit Kirby gemacht hat, verschanzt sich in einer besonders trickreichen Flipperwelt. Ein Urwald der ganz ungewöhnlichen Sorte. Kirby muß zunächst einen einarmigen Banditen und Giftpilze überwinden, bevor er sich dem

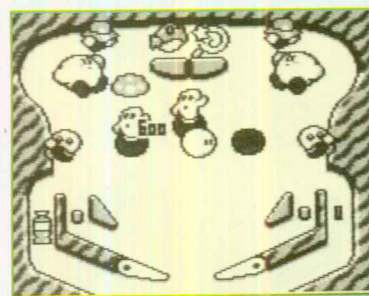
Duell mit Stump Stumpf stellen kann. Kein reines Vergnügen! Und alles andere als ein Waldspaziergang! Jetzt weiß es Kirby genau: Die Altvorderen, die den Wald als Stätte der Erholung priesen, kannten diesen ausgeflippten Wald sicher nicht.



3

3 PILZE KEGELN

Na, das macht Freude: Kirby kegelt höchstpersönlich alle drei Giftpilze aus dem Weg. Als Belohnung erwartet ihn ein freundlicher Warpstern, der ihn direkt zum Boß hochtransportiert.

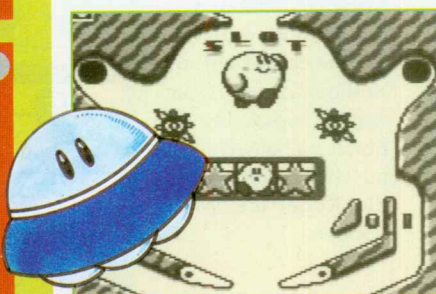


2

2 EINARMIGER BANDIT

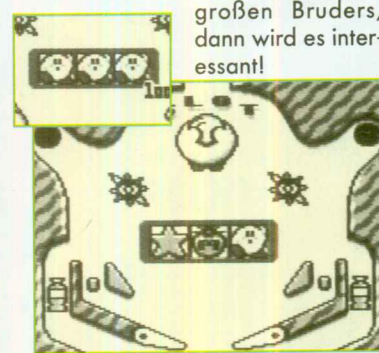
Der große Kirby muß angekugelt werden, damit sich der einarmige Bandit in Bewegung setzt. Drei Tomaten ergeben einen Block, drei Sterne einen Bonus-Warpstern.

1



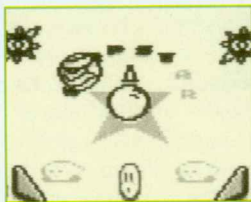
2 KIRBY MAL DREI

Zeigen die Fenster des einarmigen Banditen drei Kirby-Porträts, dann erwacht der dicke Kirby zum Leben. Kegelt Kirby nun auf den Kopf seines großen Bruders, dann wird es interessant!



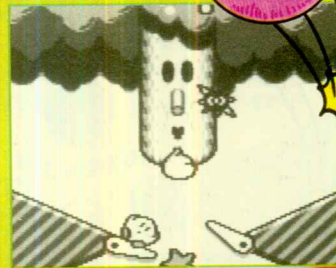
1 DUMME GESICHTER

Die Wanddekorationen stammen offenbar von den Osterinseln – und sie sind ebenso geheimnisvoll. Kann Kirby nämlich alle umflippern, dann leuchtet der Stern in der Mitte des Spielfeldes auf. Plaziert Kirby sich nun in die Mitte dieses hübschen Glitzersterns, dann wird er in die Richtung katapultiert, in die die erleuchtete Sternspitze weist. Am sinnvollsten natürlich nach oben, ist ja logisch. Versteht sich von selbst, daß es in diesem Fall auf das richtige Timing ankommt.



STUMP STUMPF

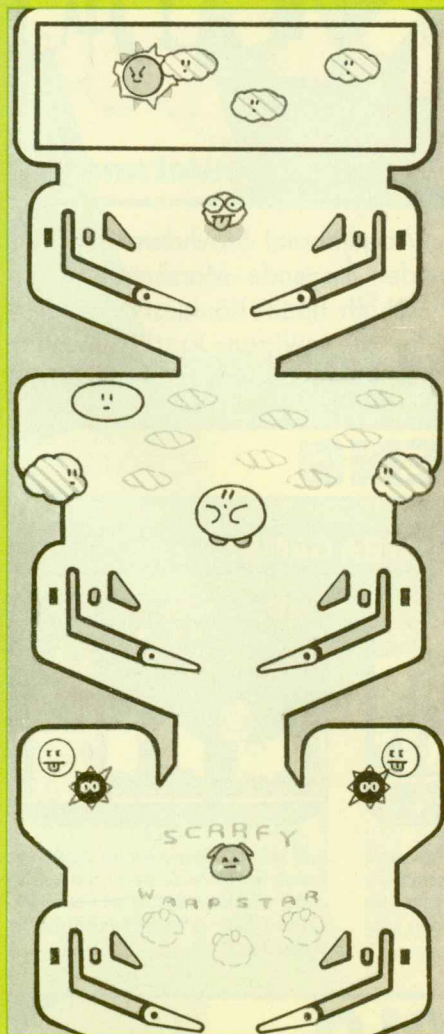
Der mißmutige Baum hat schon auf Kirby gewartet und spuckt nun seine Früchte nach ihm. Doch der coole Dreamlander weiß mit solchen Pflanzen umzugehen – er kugelt und kugelt, bis sie endgültig genug haben.



KRACKO

Über den Wolken, da ist offenbar alles möglich. Kirby wird zu einem Duell mit Sonne und Mond herausgefordert, bevor er Kracko gegenüber treten kann. Doch damit nicht genug – diese ganze Flipperwelt ist äußerst bewölkt. Ob da ein Regenschirm helfen kann? Nun,

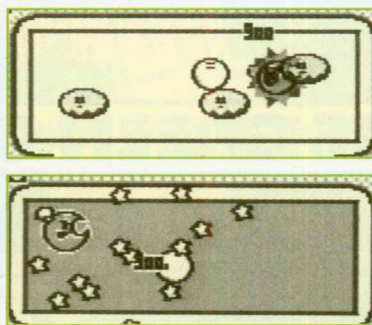
man wird es ja sehen, wenn Kirby seine Sache richtig macht. Auf jeden Fall ist die Luft für Kirby äußerst dünn hier oben. So hatte sich Kirby seinen Ausflug in den Flipperhimmel eigentlich nicht vorgestellt. Von grenzenloser Freiheit keine Spur!



3

3 SONNE UND MOND

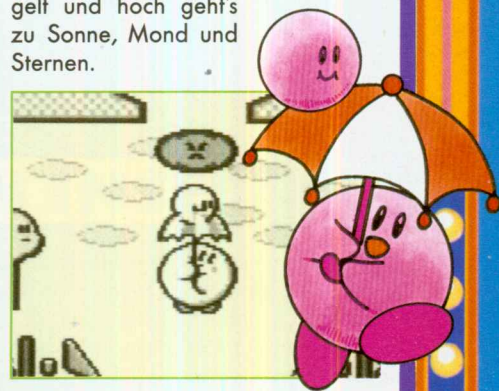
Zunächst kugelt Kirby die Sonne so lange an, bis sie verschwindet. Dann erscheint der Mond am Sternenhimmel. Den Mond oft genug treffen und der Warpstern erscheint, der den Weg zum Boß kennt.



2

2 GUT BESCHIRMT

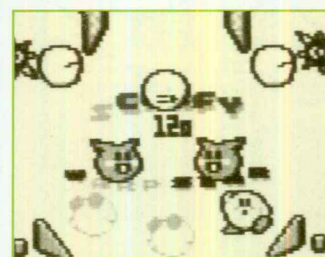
Wird die bewegliche Wolke oft genug getroffen, regnet sie ordentlich ab. Der große Kirby holt dann seinen Schirm heraus. Hurig daraufgekugelt und hoch geht's zu Sonne, Mond und Sternen.



1

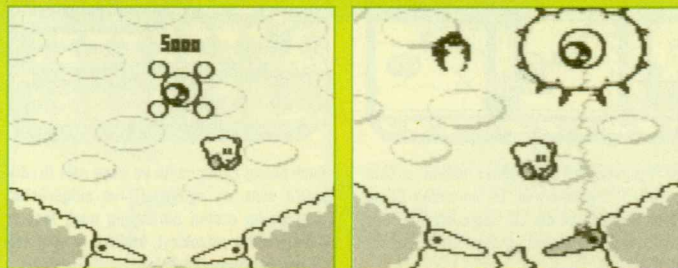
1 SCARFY

Kann Kirby alle Buchstaben des Namens SCARFY aufleuchten lassen, dann teilt sich der gleichnamige Witzbold in drei auf. Die drei sind ihm behilflich und es geht hurtig nach oben in höhere Gefilde. Dort erwarten Kirby neue, interessante Aufgaben.



KRACKO

Schon nach dem ersten Zusammenstoß mit Kirby fährt Kracko seine Stacheln aus und läßt es ordentlich blitzen. Da die Blitze die Flipper einfrieren und somit eine Kontrolle erschweren, ist es sinnvoll, Kracko gar nicht erst Luft holen zu lassen.



Dann flipp mal schön, Kirby!
Ich freue mich auf ein Wiedersehen!



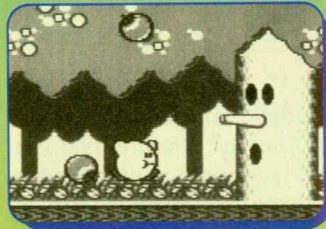
Ein Windbeutel und die

Abgefahren! Nachdem es Kirby, der fliegende Marshmallow, geschafft hatte, König „Nickerchen“ in die ewigen Jagdgründe zu schicken, tat sich eine neue Auf-

STAGE 1

DIE GREEN GREENS

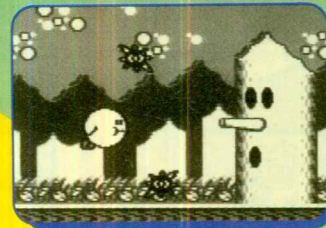
Bereits in der ersten Stage des Extra Games, den Green Greens, hat sich eine Menge geändert. So lauern diesmal beispielsweise keine Hühner mehr auf Kirby, sondern streitsüchtige Kampfhähne. Auch die wandernden Pilze haben sich verändert, sie wurden zu Kuchen. Sogar der Endgegner dieser ersten Stage hat aufgerüstet, er attackiert nun mit Morgensternen.



IM EXTRA GAME...



Hier wird der Unterschied zum normalen Modus deutlich. Die Gegner sind ganz schön sauer auf den Edelknödel und greifen ihn deshalb sofort an. Im normalen Modus hätte er sie umgehen können.

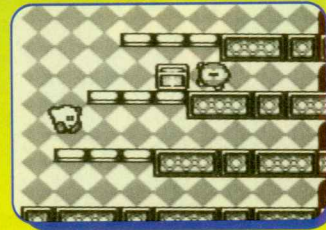
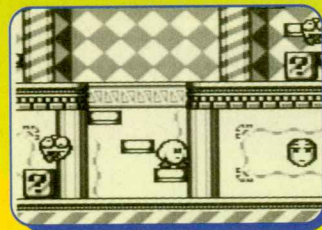


Auch der erste Endgegner hat dazugelernt. Anstatt mit Äpfeln zu werfen, bombardiert er den grinsenden Golfball mit Eisenkugeln, die noch dazu mit Dornen verziert sind. Sei auf der Hut, Kirby!

STAGE 2

AUF BURG LOLOLO

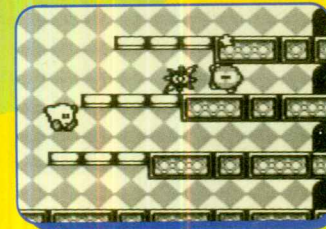
Auch auf Burg Lololo hat sich einiges verändert. Die Gegner haben andere Gestalten angenommen und reagieren auch gleich viel aggressiver als zuvor. Sobald sie den Eindringling wahrnehmen, greifen sie ihn an. Außerdem bewegen sich die Gegner auch in anderen Bahnen als zuvor. Der Knödel sollte also alles Gelernte aus dem ersten Durchgang vergessen und sich vorsichtig durch die Burg kämpfen.



IM EXTRA GAME...



Das Burgverlies. Die Gegner haben andere Gestalten angenommen. Im normalen Game waren Maske und die LS-Drops Wächter der Katakomben, nun sind es der Kürbis und die Bri-Kids.



Auch Lololo (oder sollte es etwa sein Bruder Lalala sein, na egagagal) hat aufgerüstet. Sind es im ersten Durchgang noch Toaster mit denen er attackiert, bedient er sich nun Morgensternen. Böööööse!

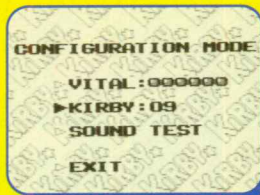
Der Weg ins Extra Game

Der Weg ins Extra Game offenbart sich Euch erst nach einmaligem Durchspielen des Games. Erst dann nämlich werdet Ihr das nebenstehende Bild sehen. Drückt nun im Titelbild das Steuerkreuz nach oben, dann „A“ und den Select-Knopf.



Das Power-Up Menü

Um Kirby etwas aufzupowern, solltet Ihr im Titelbild das Steuerkreuz nach unten drücken, dann „B“ und den Select-Knopf. Nun erscheint ein Menü, bei dem Ihr die Anzahl Eurer Kirbys (bis zu 9) und die Energie des Airbags (bis zu 6 Einheiten) bestimmen könnt.



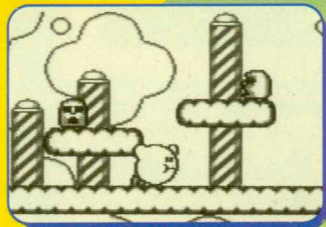
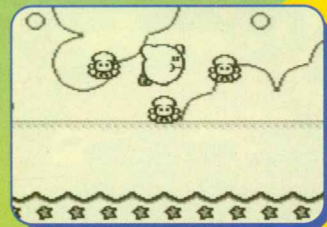
Gier nach Mehr...

gabe für ihn auf, das Extra Game! Wir zeigen Euch, was sich in diesem Game gegenüber dem normalen geändert hat... (mm)

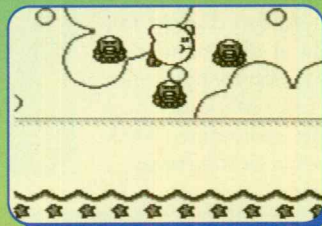
STAGE 3

DIE SCHWIMMENDEN INSELN

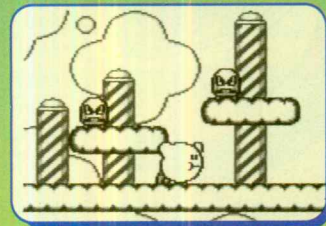
Natürlich präsentieren sich auch die schwimmenden Inseln verändert. Sie schwimmen zwar immer noch, aber die Wächter der Inseln haben sich geändert. Die Tintenfische zum Beispiel haben ihre Farbe geändert und präsentieren sich nun in einem tiefen schwarz. Auch die Wolkenwächter empfangen Kirby verändert. Haben sie im normalen Modus noch recht freundlich ausgesehen, grinsen sie die Zuckerwattenkugel nun mit einer diabolischen Fratze an.



IM EXTRA GAME...



Die Tintenfische, die im normalen Spiel noch weiß von Farbe waren, sind im Extra Game rabenschwarz. Vielleicht ist ihnen ja die Tinte ausgelaufen...



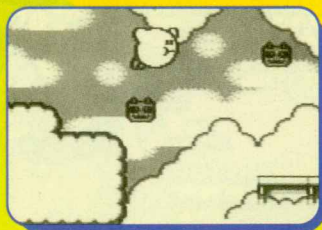
Auch die Wolkenwächter mit ihren diabolischen Dämonenmasken sahen im ersten Durchgang noch harmloser aus. Sie haben beschlossen, Kirby diesmal nicht so leicht passieren zu lassen.

STAGE 4

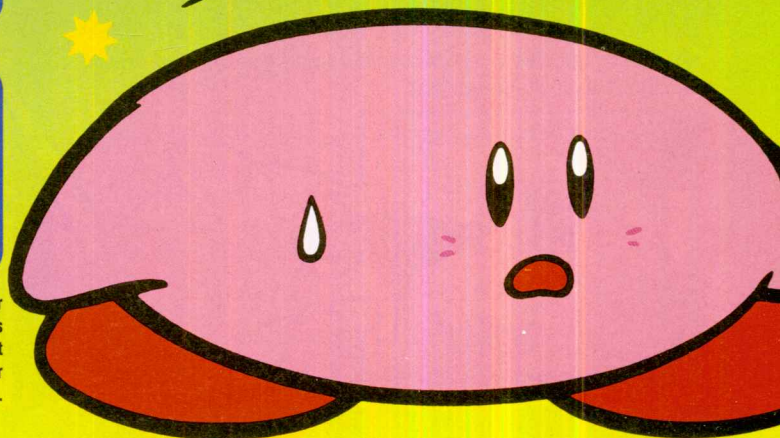
DIE BUBBLY WOLKEN

In den dämonischen Bubby Wolken hat sich die gesamte Teufelsbrut verschanzt um den Erlöser meuchlings zu entleben. Möge der Erwählte auf der Hut sein vor den Kreaturen der Nacht, die ihm trachten nach dem Leben.

IM EXTRA GAME...



In den Bubby Wolken hat die Zahl der Gegner zugenommen. Während im normalen Modus die Plattform noch unbewacht war, lauert dort ein Scherge der Finsternis, dessen Klauen nur darauf warten den Pelzigen zu zerstören...



SUPER MARIO LAND 2

6 Golden Coins™

Keine Angst vor tierischen Bossen!

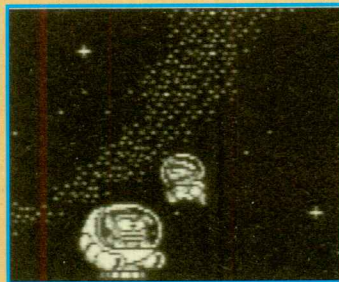
Marios zweites Abenteuer auf dem Game Boy gehört zu Euren Lieblingsspielen. Doch immer wieder fragt Ihr, wie Ihr gegen die Endbosse gewinnen könnt. Hier die wirkungsvollsten Rezepte! (pn)



Der Weltraum-Boß: TATANGA

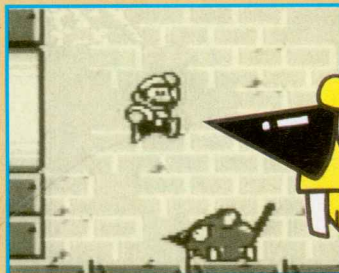


Was das Duell mit Tatanga wirklich schwierig macht, ist die fehlende Erdanziehungskraft. Denn dreimal muß Mario auf dem Kopf des wirren Außerirdischen landen, um ihn in die unendlichen Weiten des Alls zu befördern. Allerdings sollte Mario sich auch vor den feuerwerksartigen Attacken Tatangas in acht nehmen.



Der Makro-Kosmos-Boß: RIESENMAUS

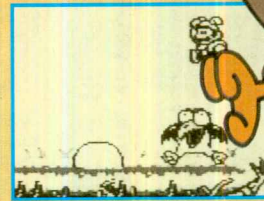
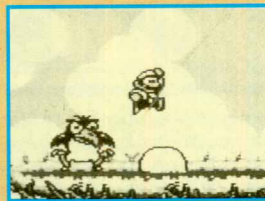
Die überdimensionale Maus mit der spitzen Schnauze ist ein berechenbarer Gegner, denn sie kommt aus einem Rohr der Seite heraus, wo sie vorher verschwunden ist. Marios Aufgabe ist es, auf sie drauf zu hüpfen. Dazu stellt er sich am besten auf der jeweils anderen Seite hin und startet im richtigen Moment seinen Sprung. Dabei kommt es auf ein perfektes Timing an, denn das Mäuschen kann ganz schön Tempo machen, wenn sie herumflitzt.



Der Wälder-Boß:

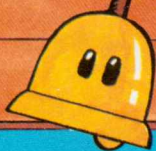
RAD-ONKEL

Mario bringt sich am besten rechts oder links in Sicherheit und springt dem Vogel im richtigen Moment auf den Kopf. Als Hasi-Mario hat der tapfere Klempner übrigens die besten Chancen, denn da kann er seine Sprünge noch besser unter Kontrolle bringen.



Wegweiser du





Das Anti-Boß-Rezept

Egal mit welchem Boß es Mario zu tun bekommt, im Prinzip gilt immer das gleiche Rezept: Dreimal treffen. Egal ob mit Sprüngen oder mit einigen Feuerbällen – beides zeigt den gewünschten Erfolg. Doch gibt es da noch ein paar Extra-Tips für die jeweiligen Bosse, die Mario seine Aufgabe ein wenig erleichtern werden. Mit diesen Informationen im Hinterkopf, werdet Ihr Mario sicher zum Erfolg führen.

Der Kürbis-Land-Boß:

HEISSE HEXE

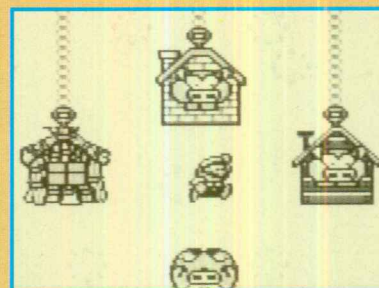
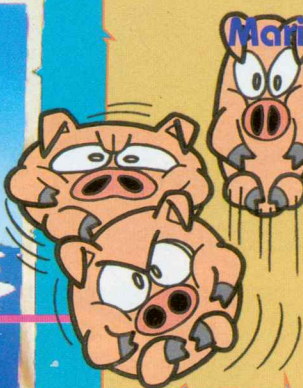
Die Kochtöpfe der Hexe stehen mächtig unter Dampf. Wenn Mario sich zu lange auf einem der Deckel ausruht, kann es sein, daß er an die stachelige Deckenverkleidung katapultiert wird. Am einfachsten hat es der Superheld, wenn ihm Feuerbälle zur Verfügung stehen.



Mario-Zone-Boß:

WILDE SCHWEINE

Wer hätte gedacht, daß Schweine so schnell sein können. Das erste Schwein geht ja noch, aber die anderen zwei machen es Mario schwer, auf ihren Kopf zu springen. Allerdings kann Feuer-Mario die ganze Situation sehr schnell entschärfen – Schweine und Feuer, das verträgt sich glücklicherweise nicht.



Koopa-Felsen-Boß:

QUALLE & SOHN

Da das glitschige Ungetüm und seine Nachkommenschaft nicht besonders schnell sind, ist die Herausforderung für Mario auch nicht allzu groß. Für Feuer-Mario ist das Duell geradezu ein Kinderspiel. Und will er sich mal außer Schußweite bringen, findet er die Möglichkeit am oberen Gewässerrand.

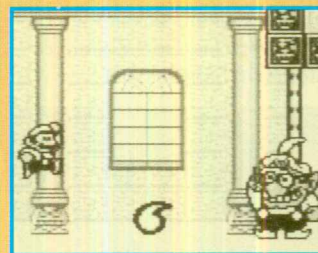
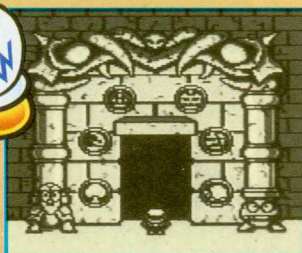
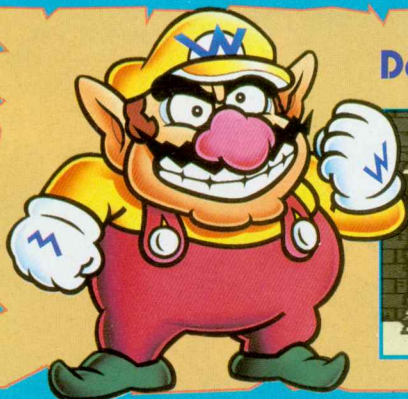


n's Super Mario Land

Der Oberboß:

WARIO

Endlich kann Mario wieder in sein kleines Schloß hinein, denn er hat die goldenen Münzen gefunden. Doch dort wartet der wütende Wario. Und das gleich in dreifacher Ausführung. Wenn Mario schon denkt, die Sache sei erledigt, trifft er einen neuen, erfrischten Wario.



SUPER MARIO

VERLOREN IN DER ZEIT Teil 3

Was bisher geschah: Nicht nur, daß Marios neuer Wecker weder Ding noch Dong macht, er besitzt auch noch die Fähigkeit, den kleinen, dicken Klempner in verschiedene Zeiten zu befördern. Seht selbst...

IRGENDWANN, IRGENDWO UND IRGENDWIE AUF EINEM FERNEN PLANETEN NAMENS HÖSNDÖSN...
ZWEI BEWOHNER UNTERHALTEN SICH:



KURZ NACH SEINER ZEIT-
MASCHINE TRIFFT AUCH
MARIO AUF HÖSNDÖSN EIN.

M- M- MIR
IST
S- SPEIÜBEL!
AUS DEM
WEG!

ÖJE, ÖJE! ER WIRD
DOCH NICHT GLEICH
AUF UNS KÖZN?

WO BIN ICH?
WO IST MEIN
WECKER?

DA IST ER JA!
HER DAMIT!

NÖ, NÖ! DIESE
DÖSE IST UNSERE
TROPHÄE!

GESTATTEN? KLÖSN,
MEIN NAME! HABE ALLES
MITGEHÖRT! ES GIBT NUR
EINE MÖGLICHKEIT, UM
IHRE DÖSE ZURÜCKZU-
BEKOMMEN. SIE MÖSSEN
AN DER OLYMPIADE
TEILNEHMEN.

ABER MEINE IDEE MIT DEM
KATZENKLO FAND ICH TROTZDEM
NICHT SCHLECHT...

ICH HALT' ES NICHT AUS!
WÖ... ÄH, WO BIN ICH HIER
BLOSS GELANDET? DIESE TYPEN
RAUBEN MIR DIE LETZTEN
NERVEN... MIR BLEIBT NICHTS
ERSPART. ICH MUSS WOHL
MITMACHEN!

MARIOS SCHLIMMSTE BEFÜRCHTUNGEN WERDEN WAHR.
ER MUSS IN JEDER DISZIPLIN DER OLYMPIADE TEILNEHMEN
UND GEWINNEN, UM DIE ZEITMASCHINE ZURÜCKZUEH-
LANGE. DOCH ER HAT EINEN STARKEN KONKURRENTEN:
PLOK! SIE BRECHEN ALLE OLYMPISCHEN REKORDE.

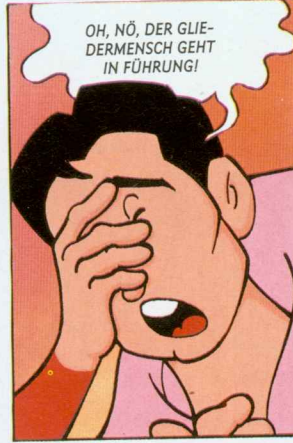
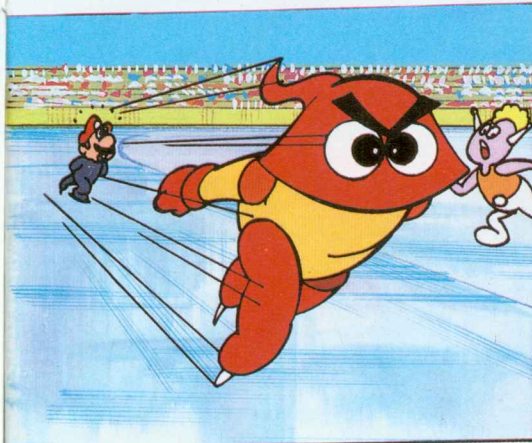




DAS STADION
TÖBT, ZWEI
TEILNEHMER SIND
NOCH IM RENNEN...



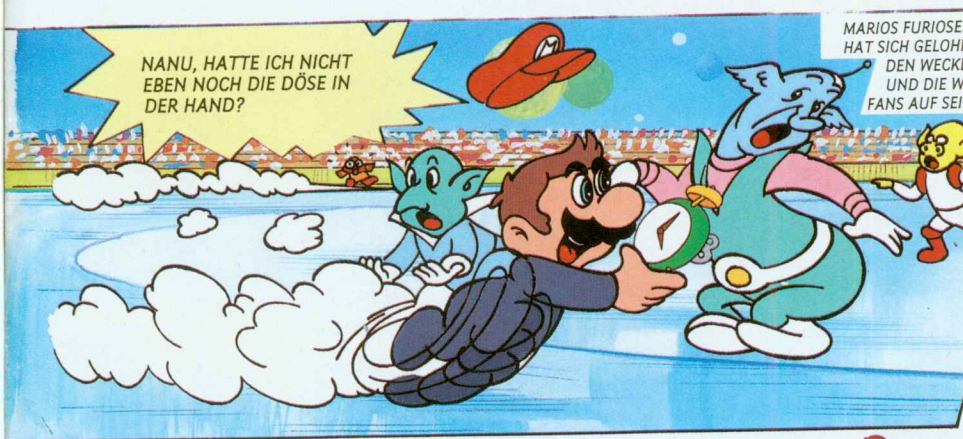
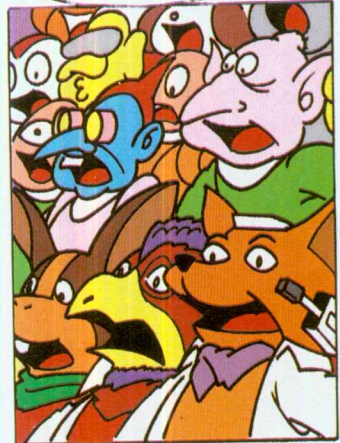
ICH MUSS DIESEN
KERL BESIEGEN, WENN ICH
ZURÜCK IN MEINE ZEIT
WILL!



OH, NÖ, DER GLIE-
DERMENSCH GEHT
IN FÜHRUNG!



JETZT ABER
AUF DEN
Y-KNOPF
DRÜCKEN!



NANU, HATTE ICH NICHT
EBEN NOCH DIE DÖSE IN
DER HAND?

MARIOS FURIOSER ENDSPURT
HAT SICH GELOHNT. ER HAT
DEN WECKER WIEDER
UND DIE WEIBLICHEN
FANS AUF SEINER SEITE.



MARIO FÄNGT PLÖTZLICH AN, DEN
PLANETEN ZU LIEBEN...



..., IMMER WENN
ES GERADE NETT
WIRD...

... UND NOCH EINE FORT-
SETZUNG FOLGT!

Disney's **DARKWING DUCK**

Nichts als Ärger!

Eines dürfte mittlerweile klar sein: Das, was da in St. Erpelsburg seit einiger Zeit vorgeht, ist ein Fall für den Schrecken der Nacht, den Rächer der Entnervten, den Superhelden mit dem flotten Cape, mit einem Wort – ein Fall für Darkwing Duck! (pn)

Im Erpelsburger Wald

Mit erholsamen Waldspaziergängen hat es ein Ende, seit sich die Gangster der F.O.W.L.-Bande in St. Erpelsburg breit gemacht haben. Der Ort ist gefährlich, sehr gefährlich!

A Flower Power

Hübsche, aber üble Schmarotzer-Pflanzen haben sich an die Bäume drangehängt. Und wenn Darkwing nicht ständig auf der Hut ist, wird er die Bekanntschaft ihrer heimtückischen Attacken machen. Da heißt es schießen, bevor sie es tun.



Das F.O.W.L. Hauptquartier

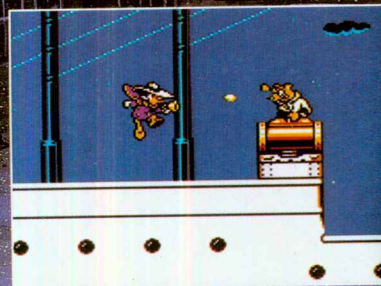
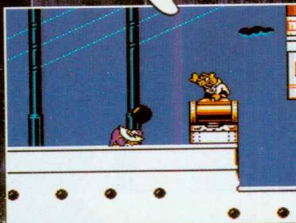
Mit seinen häßlichen Krallen hält er sein Imperium fest – der Chef der F.O.W.L.-Bande, Steelbeak. Nachdem Darkwing Duck, der Superheld, der seinesgleichen sucht, dem Fußvolk des smarten

Gockels das Fürchten gelehrt hat, will er der Wurzel allen Übels endgültig den Hahnenkamm abschwellen lassen. Darkwing begibt sich direkt in das Hauptquartier der Bande – ein waghalsiges Unternehmen, wie sich bald herausstellen wird. Denn hier war ein Meister der Fallstrickkunst am Werke. Nur echte Superhelden kommen hier nicht ins Straucheln!



A Super geschickt

„Duck“ kommt von ducken! So jeden, falls erklärt es der Superheld gerne, wenn er gefragt wird, warum er sich manchem Kampf nicht stellt, sondern lieber ausweicht. Den Geschossen der riesigen Kanonen und ihren lebendigen Bewachern weicht man besser aus und springt erst im richtigen Moment hoch, um ihnen eins zu verpassen.



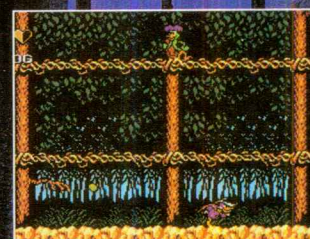
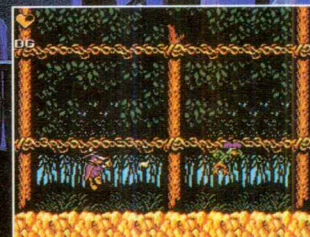
... Kurz vorm Ziel ...

Nur noch ein Hilferuf liegen zwischen Darkwing Duck und dem Hauptquartier der Gangsterbande, die St. Erpelsburg viel zu lange in Aufregung versetzt hat. Darkwing wird dem Treiben ein Ende bereiten.



Bushroot

Der selbsternannte Boß der Wälder läßt die Bäume die Schmutzarbeit machen. Auf sein Kommando hin, lassen sie Saatgut regnen. Darkwing hat schnell raus, was zu tun ist: In der Mitte der bewaldeten Bühne bleiben und attackieren. Allerdings gleich ausweichen, wenn die Zweige beginnen zu werfen.



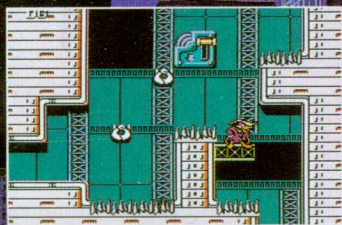
Bonus Chance

Auch wenn der Wald nun gar nicht zum Verweilen einlädt, lohnt es sich doch, auf der zweiten Plattform im Bach sich oben etwas umzuschauen. Dort befindet sich nämlich ein LOS, das einen freundlichen Bonus verspricht. Und Darkwing kann wirklich jeden Bonus gebrauchen, den er finden kann, wetten?



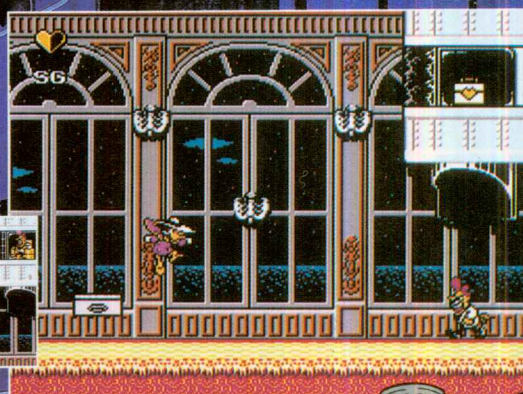
Treppchen

Aktiviert Darkwing den Schalter, dann erscheint eine Plattform, die ihm die Überquerung der stacheligen Bodenbeläge vereinfacht.



Steelbeak

Wie ein Pascha hockt der Gockel oben in seiner Kanzel und steuert Roboterhühner Darkwing Duck entgegen. Doch der kluge Superheld setzt sich mit Extrawaffen zur Wehr.

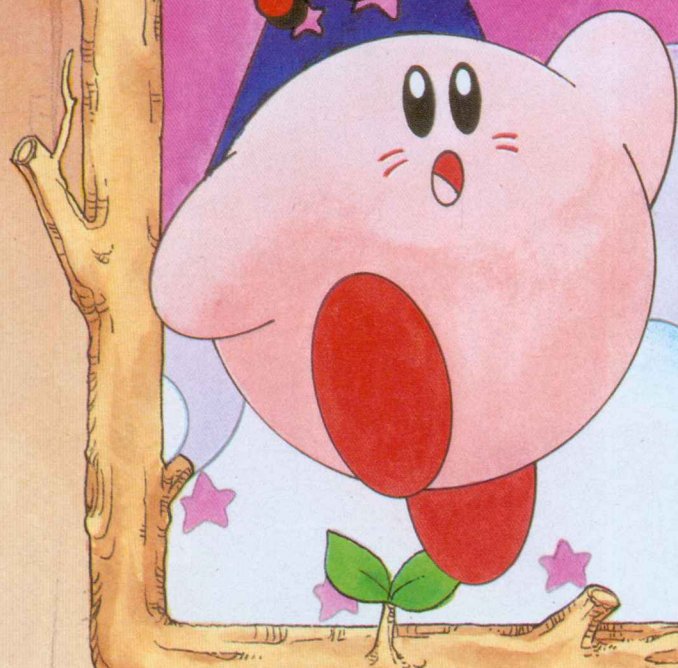


C Nichts vergessen!

Welch ein Service! Irgendwo muß es wohl einen Schutzengel für Superhelden geben, denn sonst gäbe es so kurz vor dem Duell mit dem großen Boß sicher nicht eine Vorratskammer voll mit Ausrüstungsgegenständen. Da gibt es alles, was das Superheldenherz begehrt – frische Energie und vor allem neue Munition für die Superhelden-Pistole!



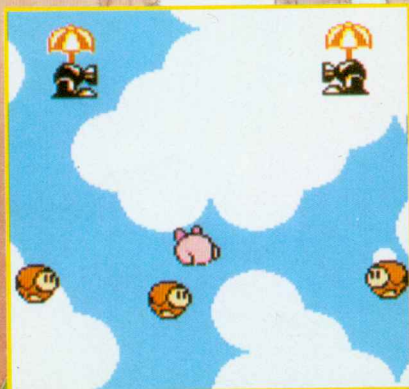
KIRBY'S ADVENTURE



Willkommen im Traumland!

Zur Zeit kommt Ihr jedoch etwas ungelegen, denn im Traumland ist die Hölle los. Ein geheimnisvoller Alptraum ist mit seiner finsternen Armee in das friedliche Land eingezogen und raubt den Bewohnern noch die letzten

Nerven. Mit dem Sternenzepter könnte man diesen Alptraum leicht loswerden, aber dummerweise hat König Nickerchen den Zauberstab zerbrochen. Vier Sternenzepter-Teile hat Kirby bereits sicherstellen können ... (c)



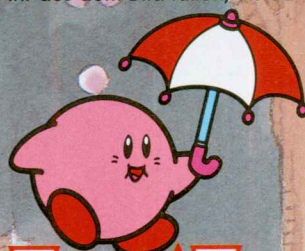
Ärger im Götterspeisental

1. Tür

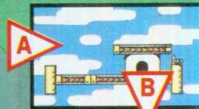
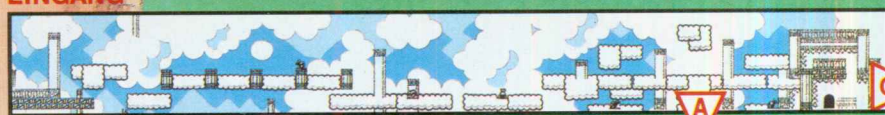
Selbst in das sonst so idyllische Götterspeisental sind die Schergen des Alptraums mittlerweile vorgedrungen. Mann, da hat Kirby ja einiges vor, wenn er das Gesindel von hier vertreiben will. Wie wäre es, wenn Ihr ihn auf seiner Reise begleitet? Hinter der ersten Tür verbergen sich üble Gewitterwolken und mehr.

Durch dick und dünn

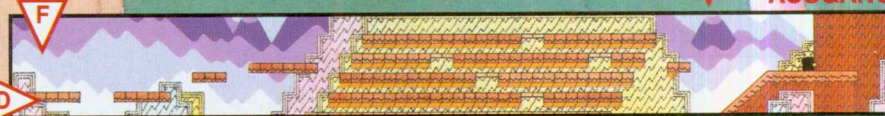
Der schmale Gang zwischen den Wolken führt in einen Raum, in dem ein 1-Up (Bonusleben) versteckt ist. Versucht, der Kanone in der Mitte auszuweichen, ohne nach zu weit unten oder zu weit oben zu fliegen. Ein 1-Up für Profis!



EINGANG



AUSGANG



Abwärts

Im Sturzflug geht es nach unten! Entweder Ihr schwebt ganz gemütlich als Schirm-Kirby nach unten oder Ihr saust als Stein-Kirby im Eiltempo auf die Erde. Vorsicht: Als Stein-Kirby könnt Ihr aus dem Bild fallen, als Schirm-Kirby seid Ihr sehr langsam.

2. Tür

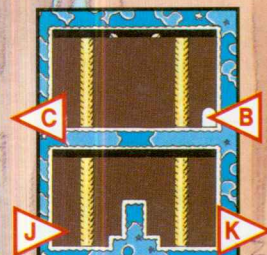
So schnell kann es gehen! Schon seid Ihr im zweiten Abschnitt des unglaublich glibberigen Götterspeisental und – was ist das? – Ihr seid in der Festung des „Götterhammers“ gelandet. Wer oder was das ist, dieser Frage könnt Ihr später nachgehen. Zuerst noch ein paar Alpträume niedermachen...

EINGANG



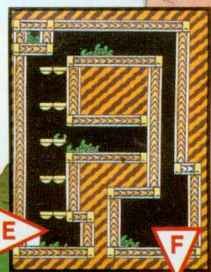
Her mit dem 1-Up

Auch hier hat Kirbys Schutzengel wieder ein 1-Up versteckt. Ein verzwicktes Labyrinth aus Geheimräumen muß erforscht werden, um das rettende 1-Up zu ergattern.



Der Götterhammer

Er hat wenig Göttliches an sich, dennoch trägt er seinen Namen mit Würde. Wo er mit seinem Hammer zuschlägt, da wächst kein Gras mehr. Als Elektro-Kirby habt Ihr jedoch eine gute Chance, den Götterhammer innerhalb kürzester Zeit unschädlich zu machen.



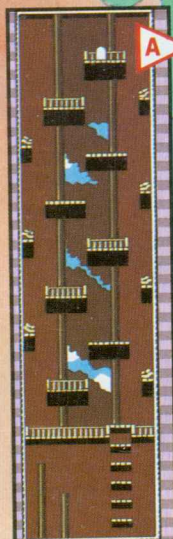
AUSGANG



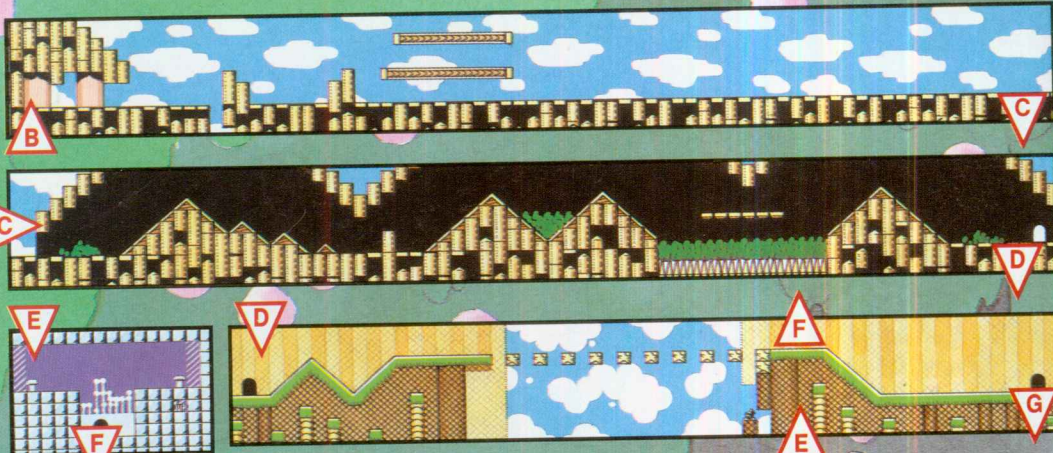


3. Tür

Hinter der dritten Tür des Götterspeisental verbergt sich ein gewaltiger Wasserfall. Aber keine Sorge, eine von unten kommende Luftströmung sorgt dafür, daß Kirby nach oben geblasen wird, und nicht in den Abgrund fällt. Anschließend geht es als Reifen-Kirby ins Gebirge.

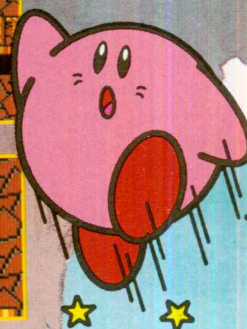
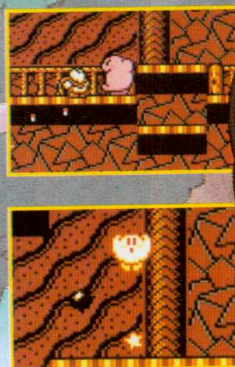


EINGANG



Mit Supersprung nach oben

Kurz bevor Kirby in den Turm kommt, sollte er eine Möglichkeit finden, sich in Supersprung-Kirby zu verwandeln. Im Supersprung kommt er schnellstmöglich nach oben und ist dabei auch noch unverwundbar. So können ihm die diversen Gegner und die Kanonenkugeln nichts mehr anhaben.



AUSGANG

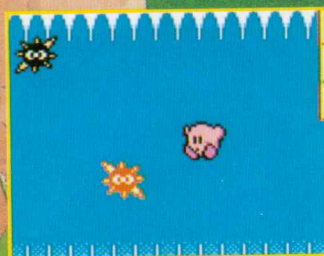


4. Tür

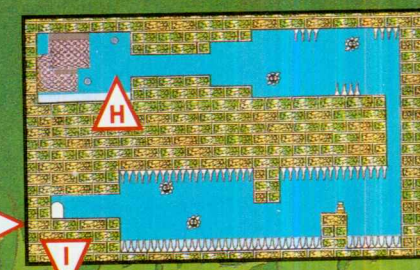
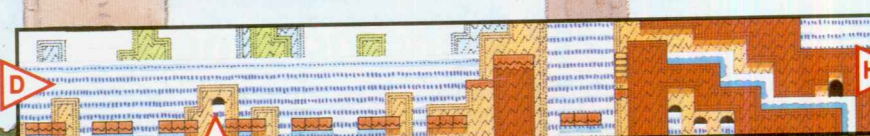
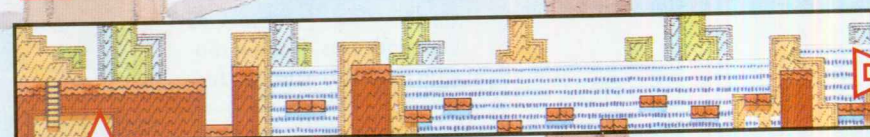
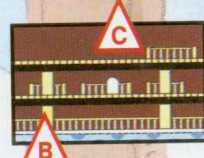
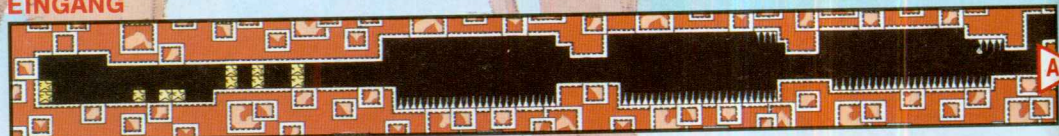
Kirby hat das Götterspeisental bereits zur Hälfte hinter sich gelassen. Hinter der vierten Tür erwarten ihn noch gemeinere Gegner, noch tiefere Schluchten, noch nasseres Wasser und vieles mehr. Habt Ihr genügend 1-Ups gesammelt...?

Zwei Wege nach draußen

Zwei Wege führen aus dem vierten Abschnitt heraus. Mitten in den Wolken am Anfang des Levels befindet sich eine Tür. Der andere Weg führt durch den unterirdischen Strom.



EINGANG



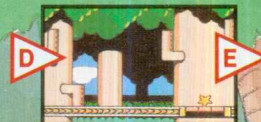
AUSGANG



5. Tür

Und wieder einmal führt Kirbys Weg ihn in den Wald. Im unteren Teil dieses riesigen Levels führt Euch eine Tür in den Raum mit einer Kanone. Als Supersprung-Kirby hüpfen Ihr Euch den Weg zur Kanone frei, als Feuer-Kirby zündet Ihr die Lunte. Als lebende Kanonenkugel landet Ihr im geheimen Schalteraum.

EINGANG



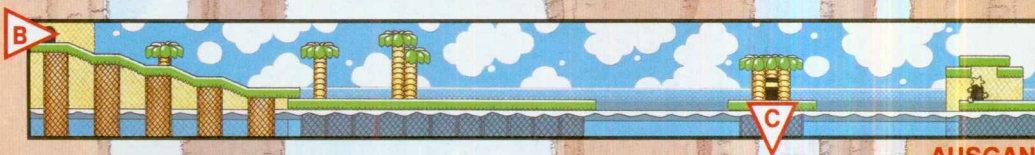
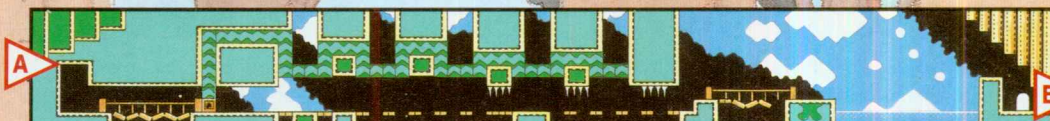
Flammender Leo

Leo Glutbrut ist Feuer und Flamme, sobald ihm Kirby unter die Augen tritt. Wenn er auf der Erde landet, solltet Ihr schnell einen Stern aufsaugen und ihn damit bespucken.



EINGANG

AUSGANG



AUSGANG

6. Tür

Oje, oje, der letzte Level hat es ganz schön in sich... Horden von rasenden Autoreifen empfangen Kirby, kurz nachdem er durch die Tür Nr. 6 gegangen ist. Am besten saugt sich Kirby eines dieser gummiartigen Wesen auf und rollt dann anschließend als Reifen-Kirby durch den zweiten Abschnitt mit den herunterfallenden Steinwesen.

Unter der Erde

Kirby ist kurz davor, das fünfte Teil des Sternenzepters sein eigen nennen zu können, er muß nur noch den Schubbertorfbuddler in die ewigen Baggergründe schicken. Leichter gesagt, als getan... Versucht es doch mal als Tornado-Kirby!



Wird der Alptraum niemals enden?



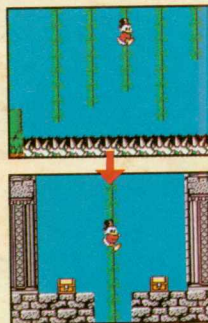
Disney's DUCKTALES

Dagoberts Rezept für unermeßlichen Reichtum

In diesem Klassiker des NES sucht Onkel Dagobert nach dem fantastischsten Schatz, den es je zu finden gab. Doch auch die „kleineren“ Schätze am Wegesrande läßt die reichste Ente der Welt nicht unbeachtet. Schließlich kann man nie reich genug sein. Deshalb erfährt Ihr jetzt, wo es die tollsten „kleinen“ Schätze zu finden gibt. (pn)

Am Amazonas

Das Dickicht am Ufer des Amazonas birgt manch wertvolles Geheimnis. Da lohnt sich auch mal eine mühsame Kletterpartie die Lianen hinauf. Und vergesse nicht: Mancher Schatz ist nur erreichbar, indem Dagobert oberhalb des Bildschirms entlangspaziert. Der Mut zum Ungewöhnlichen bringt stets die Knete.



In Transsilvanien

In jeder Ecke lauert das Unheil – doch auch so mancher Schatz. Da lohnt sich ein Golfschlag an Rüstungen und Särgen immer. Und mit Pogo-Sprüngen findet sich Wertvolles allemal.



In afrikanischen Minen

Auch ein Extraleben kann in heiklen Situationen überaus wertvoll sein. Deshalb lohnt sich die Erforschung der Mine. Doch noch ein ganz besonders wertvoller Schatz ist hier zu bergen. Der beschwerliche Weg zum bösen König wird durch die Riesen-Schatztruhe versüßt. Selbst ein so reicher Mann wie Dagobert bekommt dabei feuchte Augen.



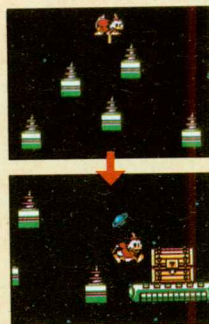
Im Himalaya

Zwar findet man im ewigen Eis des Himalaya keine besonders wertvollen Schätze, doch zahlreiche kleinere, die man auch nicht links liegen lassen sollte. Die meisten werden von scheußlichen Biestern bewacht, doch zum Glück beherrscht Dagobert ja nicht nur den Pogo-Sprung, sondern auch einen perfekten Golfschlag.



Auf dem Mond

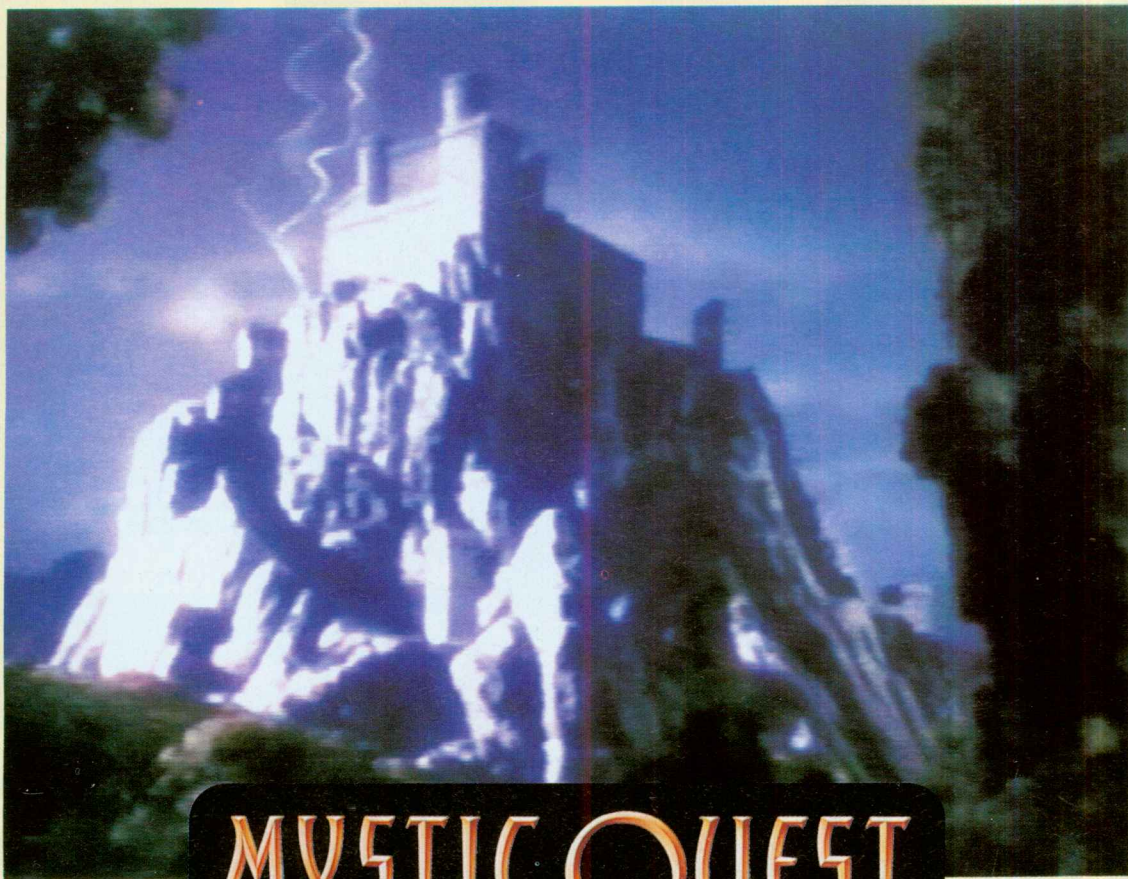
Wie wäre es mit einer Extra-Million? Kein Problem auf dem Mond, solange man ein Meister des Pogo-Sprungs ist. Dagobert muß einige heikle Sprünge wagen, um an den besonders verlockenden Schatz heranzukommen. Doch der reiche Onkel hat noch nie Mühen gescheut, wenn es darum ging, Schätze zu heben.



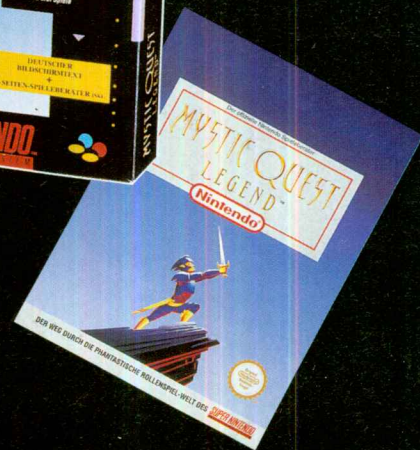
Quacks Airline

Dagobert hat sich an Quacks Flugstil längst gewöhnt und nimmt gern ein Mitnahmeangebot an. Er weiß warum, denn Quacks bringt ihn zurück zum Geldspeicher und Onkelchen kann manche Schätze nochmal einsammeln.





MYSTIC QUEST LEGEND™



Tauch ein in die Welt Deiner Fantasie.
Mit Mystic Quest Legend™, dem ersten
fantastischen Rollenspiel-Abenteuer in
Deutschland für das Super Nintendo™.

Und Du wirst Fremde Welten voller Geheimnisse, voller Abenteuer
und voller Gefahren entdecken. Gegen Magie und Zauber kämpfen.

Neue Freunde finden und immer stärkere Gegner.

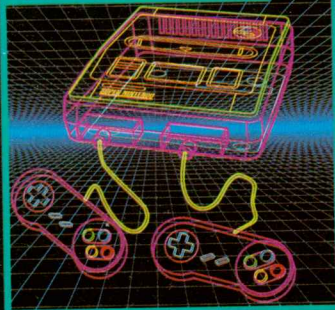
Jetzt neu: Mystic Quest Legend™. Mit deutschen Texten
und 76seitigem Spieleberater.

Nur von Nintendo®.

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

SYSTEM

SUPER NINTENDO

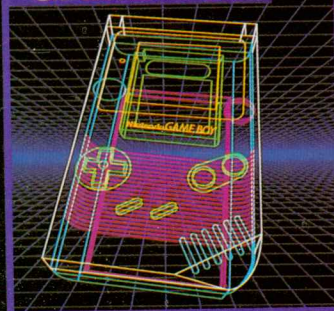


LESER

PROFIS

1	SUPER MARIO ALL-STARS	↑	2	SUPER MARIO WORLD	2	3	ZELDA III	↓	4	SUPER MARIO KART	3
1	ZELDA III	↓	2	ALADDIN	↑	3	SUPER MARIO KART	↑	4	SUPER MARIO ALL-STARS	↑

GAME BOY

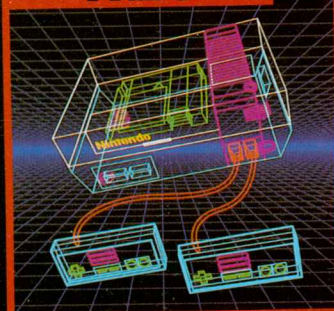


LESER

PROFIS

1	SUPER MARIO LAND 2	↓	2	ZELDA IV - LINK'S AWAKENING	↑	3	KID ICARUS	↑	4	TINY TOON ADVENTURES	5
1	ZELDA IV - LINK'S AWAKENING	↑	2	MYSTIC QUEST	↑	3	SUPER MARIO LAND 2	↓	4	KIRBY'S DREAMLAND	3

NES



LESER

PROFIS

1	SUPER MARIO BROS. 3	↓	2	SUPER MARIO BROS. 2	↑	3	ADVENTURE OF LINK	↑	4	MEGA MAN 3	3
1	LEGEND OF ZELDA	↑	2	DR. MARIO	↑	3	ADVENTURE OF LINK	↑	4	SUPER MARIO BROS. 3	↓












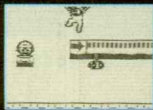

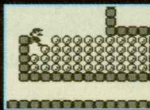

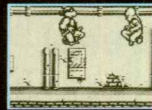
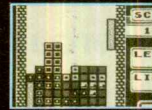


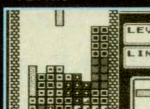















MEINE
10
TOP



MICHAEL ACKERMANN

Daß Nintendo nicht nur bei Kindern und Jugendlichen hoch im Kurs steht, sondern auch bei Erwachsenen große Begeisterung hervorruft, beweist uns der 33jährige Michael Ackermann aus Eichenbühl. Auf Nintendo aufmerksam geworden ist er durch seinen Sohn, der bereits seit geraumer Zeit ein großer Nintendo-Fan ist. Nun hat auch den Vater das Spielfieber gepackt. Eindeutiger Favorit des Informationselektronikers ist seitdem „Zelda

CHARTS

5	STARWING	7	6	STREET FIGHTER II TURBO	7	7	SIM CITY	5	8	F-ZERO	9	9	STREET FIGHTER II	4	10	MAGICAL QUEST	-
																	
5	GOOF TROOP	6	6	SUPER MARIO WORLD	2	7	LOST VIKINGS	8	8	BUBSY	9	9	MAGICAL QUEST	5	10	STREET FIGHTER II TURBO	7
																	
5	MEGA MAN II	4	6	ALL STAR CHALLENGE	-	7	SUPER MARIO LAND	2	8	KID DRACULA	9	9	T.M.H.T. II	-	10	TETRIS	9
																	
5	SUPER MARIO LAND	2	6	DR. MARIO	5	7	TETRIS	10	8	TINY TOON ADVENTURES	9	9	DUCK TALES	-	10	DARKWING DUCK	7
																	
5	MEGA MAN 4	5	6	KIRBY'S ADVENTURE	-	7	SUPER MARIO BROS.	6	8	KID ICARUS	-	9	LITTLE NEMO	-	10	A BOY AND HIS BLOB	-
																	
5	KIRBY'S ADVENTURE	3	6	MEGA MAN 4	6	7	LITTLE NEMO	10	8	MEGA MAN 3	9	9	SUPER MARIO BROS. 2	-	10	MARIO & YOSHI	-
																	

III - A Link To The Past" für das Super Nintendo. Hier beeindruckt ihn besonders die Graphik und die Komplexität des Spiels, aber auch die besondere Atmosphäre, die das Spiel auszeichnet. In seiner Freizeit zeigt sich der Familienvater sportlich. Schwimmen steht bei ihm an erster Stelle, man muß sich ja schließlich fit halten fürs Nintendo spielen. Aber auch Tiere, besonders Vögel und Hunde, gehören zu den Hobbies von Michael.

1	ZELDA III - A LINK TO THE PAST	6	PAPERBOY
2	ZOMBIES	7	BARBIE
3	SUPER CASTLEVANIA	8	STARWING
4	ALADDIN	9	MYSTIC QUEST LEGEND
5	SUPER MARIO ALL STARS	10	STREET FIGHTER II TURBO

Batman – Return of the Joker (NES)

Gar nicht lachhaft...

...was der Joker dem Helden von Gotham City so alles zu bieten hat. Der üble Witzbold versetzt die Stadt in Angst und Schrecken, und obwohl Batman bereits viele seiner Tricks kennt und weiß, was man dagegen unternehmen kann, geht auch dem Superhelden mal die Puste aus. Damit es mit Gotham City

aber kein böses Ende nimmt, helfen Euch die folgenden Paßwörter über manch schwierige Stelle hinweg:
 Stage 2-1 = NMLL
 Stage 3-1 = LGZQ
 Stage 4-1 = GNXF
 Stage 5-1 = QGVN
 Stage 6-1 = FFHG
 Stage 7-1 = GPZT

Lemmings (Super Nintendo)

Neue Herausforderung!

Habt Ihr die freundlichen, aber etwas dusseligen Lemminge bereits durch zahlreiche Level hindurchdirigiert? War das ganze eher ein Kinderspiel für Euch? Sucht Ihr die echte lemming Herausforderung? Dann solltet Ihr Euch mal an den komplizierten SUNSOFT-Level probieren. Die bringen Eure

grauen Zellen zum Rotieren – garantiert. Fünf dieser Speziallevel gibt es und dazu auch fünf Paßwörter, die wir Euch lemming-netterweise verraten:
 Extra-Level 1 = GNNBJWV
 Extra-Level 2 = RCQRFPPZ
 Extra-Level 3 = FBKKJB
 Extra-Level 4 = RMQMZDC
 Extra-Level 5 = DTCZVMQ

Erste Klasse!

Patrick Schwahn

Sechs Jahre ist er alt und geht in die erste Klasse. Aber auf seinem Super Nintendo ist Patrick schon seit einiger Zeit kein Erstklässler mehr. Ganz locker spielt er „Super Mario World“ mit allen 96 Welten durch und nicht einmal Bowser kann den Schüler aus Sachsen-Anhalt stoppen. Und Ganon hat auch schon mehr als einmal das Triforce an Patrick abgeben müssen, denn „Zelda 3 – A Link to the Past“ gehört zu seinen Lieblingsspielen. Als nächstes will er sein Glück mit „Super Mario All Stars“ versuchen. Und seine Eltern haben ihm auch schon versprochen, über den Erwerb dieses Spielhammers nachzudenken, wenn er seine schulischen Pflichten nicht vernachlässigt. Zu Patricks Hobbies gehört vor allem das Zeichnen, doch bleibt ihm kaum Zeit dazu, denn ständig hört er die Hilferufe von irgendwelchen Prinzessinnen, die er in ihrer Notlage natürlich nicht alleine lassen kann. Ist ja wohl selbstverständlich für einen echten Kavalier, oder?

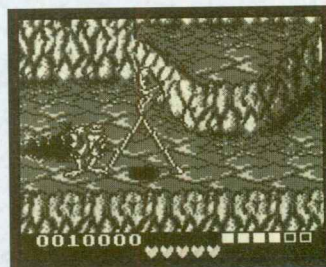


Battletoads in Ragnaroks World (Game Boy)

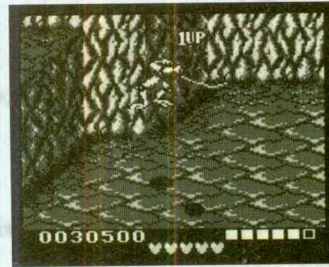
Extraleben-Schatten

Gleich im ersten Kapitel seines Kreuzzugs gegen die Dark Queen sieht sich der coole Toad mit einem scheinbar unlösbaren Problem konfrontiert: Da schwebt ein 1-Up in der Luft und er kann es einfach nicht erreichen. Falsch! Denn es wackelt da so ein Walker

herum. Nach dessen K.O. kann sich die Battlekröte die Stange des Fieslings schnappen und sich das Extraleben herunterangeln. Dazu muß er allerdings seinen Schatten und den des 1-Ups aufeinanderbringen. Jetzt angeln und der coole Kämpfer hat ein Leben dazugewonnen.



Zunächst dem Walker die Stange abnehmen.



Springen und mit der Stange das 1-Up angeln.

Dynablaster (Game Boy)

Hallo Nintendo,

ich habe einen tollen Trick entdeckt, wenn man das GAME A spielt und folgendes Paßwort eingibt: J58PJ8SP. Nun sind sieben Fabriken zerstört und nur noch Faria ist zu bezwingen. Das bringt einen ja schon ein ganzes Stück weiter in diesem Bombenspiel. Aber es gibt noch

einen entscheidenden Vorteil, denn mit diesem Paßwort hat man so viel Gold zur Verfügung wie nie zuvor. Jetzt wird es leicht, das Spiel zu einem glücklichen Ende zu führen, oder?

**Alexander Ernst,
Wredenhagen**

Batman Returns (Super Nintendo)

Hallo Club Nintendo,

ich habe zwei ganz interessante Tips herausgefunden. Beim ersten könnt Ihr Euch 9 Continues holen. Drückt dazu im Optionsmenü auf Controller 2 folgende Kombination: Oben, X, Links, Y, Unten, B, Rechts, A, Oben und X. Beim zweiten Trick könnt Ihr Euch bis zu 9 Leben selbst einstellen. Ihr müßt dazu ebenfalls im

Optionsmenü auf dem Controller 2 folgende Tastenkombination drücken: Oben, Oben, Unten, Unten, Links, Rechts, Links, Rechts, B, A. Mit diesen zwei Tricks dürfte Batman eine ganze Ecke weitergeholfen sein.

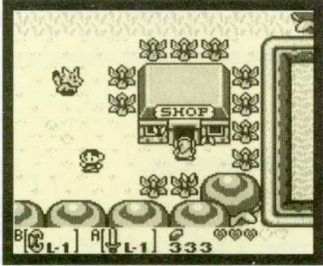
**Knut Heinecke,
Nordhausen**

Zelda IV – Link's Awakening (Game Boy)

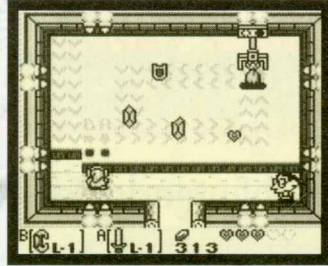
Kran-Timing

Es ist schon ärgerlich, wenn man in der Dorf-Spielhalle mit dem Kran immer wieder 10 Rubine abdrücken muß, und doch nicht das Gewünschte zwischen die Greifhaken bekommt. Um genau das vom Förderband zu holen, was man auch will (z.B. Zauberpulver), muß das Timing

stimmen. Dirigiert den Kran mit dem B-Knopf in die rechte obere Ecke und wartet ab, bis der gewünschte Gegenstand in der unteren linken Ecke auftaucht. Jetzt den A-Knopf drücken. Bis die Greifhaken zuschnappen, ist auch der gewünschte Gegenstand greifbar.



Dieser Shop bietet spielerischen Einkauf.



Hier muß der Kran positioniert werden.

Krusty's Fun House (Game Boy)

Rattengift

Ehe Ihr und Krusty an der Ratte platze verzweifelt, hier die Paßwörter, mit denen Ihr schon einmal einen Blick in höhere, aber auch schwerere Level hin-

einwerfen könnt.
Level 2 = MCBAIN
Level 3 = MILHOUSE
Level 4 = CMBURNS
Level 5 = PRINCESS

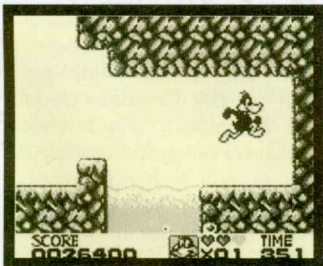
Looney Tunes (Game Boy)

Hallo miteinander,

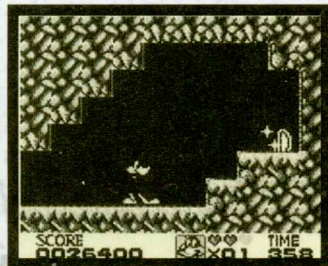
im ersten Level kann Daffy Duck an der Stelle, an der er ins Wasser springt, ein praktisches Super-Frisbee finden. Diese Scheibe ermöglicht es ihm, weiter zu werfen, als mit der normalen Scheibe. Dazu muß er so lange am rechten

Rand an der Oberfläche herumpaddeln, bis er hinaufhüpft. Jetzt rennt Daffy gegen die Mauer und kommt in einen Geheimraum, in dem er das Super-Frisbee findet.

Julia Reefschläger, Holm



Will Daffy den Super-Frisbee, muß er hüpfen.



Im Geheimraum wird seine Mühe belohnt.

Spricht für sich!

Christian Wald



Am 17.7.83 kam ich auf die Welt und wollte Euch eigentlich auch gleich schreiben. Aber Ihr wißt ja, wie das so ist... keine Zeit, keine Lust und anfangs auch noch keinen Game Boy und kein Super Nintendo. Den Game Boy habe ich nach zähen Verhandlungen mit meinen Eltern dann 1988 endlich bekommen. Mein Lieblingsspiel war anfangs „Tetris“, denn es war auch mein einziges. Mittlerweile gehören mir und meinem jüngeren Bruder 20 Game Boy-Spiele. Aber leider komme ich kaum noch zum Game Boy spielen, denn auch mein Super Nintendo und meine 9 Spiele müssen ja mal ab und zu benutzt werden. Hier bevorzuge ich die Spiele „Joe & Mac“, „Super Mario All Stars“ und „Super Mario Kart“, wenn mein Vater nicht gerade stundenlang die Spielkonsole mit „Lemmings“ blockiert. Und sollte wirklich mal Stromausfall und auch keine Batterie mehr im Haus sein, dann gehe ich halt zur Schule und zweimal die Woche in meinen Schwimmverein. Und was ich später mal beruflich machen will? Na, ist doch klar: Spiele-Tester bei Nintendo. (Überstunden kein Problem!)

Mortal Kombat (Super Nintendo)

Hi, Spielefreaks,

für alle Mortal Kombat-Spieler, die auf den grünen Ninja namens „Reptile“ neugierig geworden sind, folgt nun der Weg, um ihn zu finden. Wenn Ihr in dem Kampfhintergrund „The Pit“ kämpft, müßt Ihr Euren Gegner zweimal ohne Energieverlust besiegen. In der zweiten Runde müßt Ihr dem Gegner mit einem Finish-Move „einheizen“. Es folgt eine Nachricht von Reptile, daß Ihr

ihn nun gefunden habt. Der Kampf findet auf dem mit Stacheln gespickten Boden des „Pit“ statt. Wenn Ihr ihn gewinnt, winken Euch 10 Millionen Punkte. Solltet Ihr verlieren, findet Ihr Reptile auf die gleiche Art und Weise wieder und könnt nochmals Euer Glück versuchen.

Heribert E. Jumpertz, Bruchköbel

Magnetic Soccer (Game Boy)

Hallo zusammen,

ich habe eine tolle Option entdeckt. Wenn Ihr Euch im Elfmeterschießen verbessern wollt, geht das folgendermaßen: Im Titelbild stellt Ihr den Pfeil auf GAME und drückt den Start-Knopf. Haltet diese gedrückt und bestätigt im SELECT-Bildschirm (1/2-Spieler, Ground, Set) Eure Wahl mit dem A-

Knopf. Wenn nun das Spiel beginnt (Start-Knopf weiterhin gedrückt halten!) und der Ball einrollt, wird die Partie sofort abgepfiffen und endet 0:0 unentschieden. Jetzt könnt Ihr Euch im Elfmeterschießen fit machen.

Tobias Mahler, Hamburg

Jede Menge Karten!

Julia Rockrohr

Egal ob NES, Game Boy oder Super Nintendo – die 14jährige aus Holzkirchen mag einfach Videospiele. Am liebsten welche, die schön knifflig sind und trotzdem eine schöne märchenhafte Geschichte vermitteln. Oft kommt der Bayerin dabei zugute, daß sie eine so begabte Zeichnerin ist, denn für komplizierte Spiele wie „Zelda 3“ oder „Mystic Quest“ zeichnet sie sich die entsprechenden Karten, damit sie leichter durch die Labyrinth hindurch findet. Und wenn sie so spielt, dann geht ihre Fantasie spazieren und ihr fallen hunderte von kleinen Geschichten ein, die alle mit den Videospielhelden zu tun haben. Julia hat auch schon ganz genaue Vorstellungen davon, wie ihre Zukunft aussehen soll: „Später möchte ich nach Japan ziehen und Spiele-Designerin werden oder ich arbeite beim Club Nintendo in Großostheim.“ Sie übt bereits – zur Zeit versucht Julia, die Burg Glaive aus „Mystic Quest“ (Game Boy) zu rekonstruieren.



Battleship (Game Boy)

Power Up

Wer „Schiffe versenken“ mal nicht während des Mathe-Unterrichts mit dem Tischnachbarn spielt, sondern es mit dem Game Boy aufnimmt, kann gar nicht genug Power haben. Insgesamt 8 Mal könnt ihr im Spiel mehr Schiffe oder mehr Waffen bekommen. Hier die entsprechenden Paßwörter:

Stage	Level	Paßwort
18	5	HBWQJP
22	6	YRBGTD
26	7	BCSQBV
30	8	JFQQJT
34	9	TSCGTC
38	10	TWFGTM
42	11	PNBGYK
46	12	CKSQZP

Alien 3 (Super Nintendo)

Vorwärtskommen

Ripleys dritte Begegnung mit den grausigen Aliens ist unheimlicher als je zuvor. In jedem Loch und jeder Nische haben sich die außerirdischen Monster eingenistet, so daß man schon glauben könnte, die seien niemals auszurotten. Da gibt es immer mal eine Stage, in der man einfach nicht weiter-

kommt und langsam die Geduld verliert. Für die Ungeduldigen unter Euch, haben wir die Paßwörter zusammengetragen, die ein Vorwärtskommen erleichtern.
Stage 2 = QUESTION
Stage 3 = MASTERED
Stage 4 = MOTORWAY
Stage 5 = CABINETS
Stage 6 = SQUIRREL

Hook (Super Nintendo)

99 Extraleben!

Wenn Ihr Euch mit Peter Pan im Level „Unterirdisches Nimmerland“ befindet, fällt Ihr in die Höhle mit dem Treibsand. Hier haltet Ihr Euch nach rechts bis es wieder aus dem Treibsand nach oben geht. Nun könnt Ihr Euch unter dem Felsen, der sich am rechten Bildschirmrand befindet, „durchar-

beiten“, um einen Bonusraum zu entdecken. In diesem Raum befinden sich unter anderem drei 1-Ups. Wenn Ihr nun ein Leben verliert, fangt Ihr immer am Anfang des Levels an und könnt Euch so bis zu 99 Extraleben holen. Da macht das Weiterspielen gleich noch ein bißchen mehr Spaß!

Super Soccer (Super Nintendo)

Hi, Nintendo-Team,

wieder einmal habe ich bei Super Soccer einen Trick herausgefunden. Damit kann man im Exhibition Modus zu zweit mit der gleichen Mannschaft spielen.

Mit dem Controller 2 geht man im Team-Select-Bildschirm auf die Mannschaft, die beide Spieler haben wollen. Nun auf dem Controller 2 START gedrückt halten und gleichzeitig B drücken. Der Spieler 2 hat jetzt die Nintendo-Mannschaft ausgewählt. Jetzt geht

Spieler 1 sofort auf das Team, wo sich der Cursor von Spieler 2 befindet. Nun muß auf dem Controller 2 Y gedrückt werden und dann auf beiden Controllern der B-Knopf, um die Auswahl zu bestätigen. Es geht auch, daß der Spieler 2 wie beschrieben die Nintendo-Mannschaft auswählt, aber Spieler 1 sich mit einer anderen Mannschaft in das Match stürzt.

Jens Rauch, Freudenberg

Sammel-Leidenschaft

Tobias Stiibel

Tobias ist nicht nur ein begeisterter Game Boy-Spieler, sondern hat auch noch ein besonders eigenartiges Hobby: Er sammelt die Verpackungen von Game Boy-Spielen und die dazugehörigen Spielanleitungen. Er hat bereits 55 Hüllen von allen möglichen Spielen. Dabei hat er selbst „nur“ 20 Spiele. Die Frage ist, wie ist er an die anderen 35 Verpackungen herangekommen? Sind das Spenden seiner ebenfalls Game Boy-begeisterten Freunde? Fragen über Fragen, die nur der 14jährige selbst beantworten könnte. Natürlich hat der Dresdner auch noch andere Hobbies: Basketball, Fernsehen, Musik und Lesen. Seine Lieblingslektüre ist das Club Nintendo-Magazin. Zur Zeit ist er auf Sparkurs, denn er will sich ein Super Nintendo kaufen und gleich dazu ein paar Action-Spiele, denn für Tobias muß es schon wild zugehen, damit ihm ein Spiel gefällt. Das zeigen schon seine Game Boy-Favoriten: R-Type, Battletoads und Looney Toons.



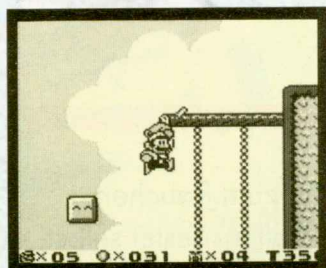
Super Mario Land 2 (Game Boy)

Hallo Club Nintendo,

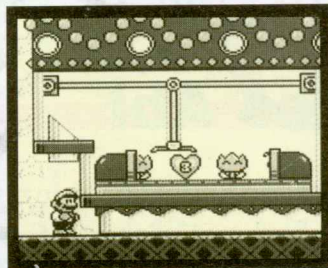
als ich vor kurzem mal wieder Super Mario Land 2 auf dem Game Boy spielte, fand ich durch Zufall eine ganz tolle Sache heraus. Wie Ihr sicher schon wißt, muß man es schaffen, am Ende eines Levels die Glocke zu läuten, um in eine Bonusrunde zu gelangen. Wenn dann das Glücksspiel mit dem Greifarm erscheint,

wartet man, bis sich der Greifer bis ganz nach rechts und dann wieder ganz zurück nach links bewegt hat. Drückt man den A-Knopf genau dann, wenn der Greifer wieder auf der linken Seite angekommen ist, erhält man garantiert das 3-Extraleben-Herz.

David Pachali, Krahne



Mario hat die Bonusrunde eingeläutet.



Das Timing stimmt und Ihr bekommt garantiert das 3-Up.

Super Star Wars (Super Nintendo)

Gleich 2 Tricks



Während des Titelmenus müssen die Codes eingegeben werden.

So sympathisch Luke Skywalker ja auch sein mag, aber nicht jeder möchte gezwungenermaßen mit dem blonden Typen spielen. Die Gründe für eine solche Ablehnung können vielfältig sein, müssen aber nicht näher beleuchtet werden. Vielmehr wollen wir Euch eine Tastenkombination verraten, die

Euch erlaubt, schon zu Beginn des Spiels frei zu entscheiden, mit wem Ihr Euch der dunklen Macht entgegenstellt. Drückt im Titelmenu:

A, A, A, A, X, B, B, B, B, Y, X, X, X, X, A, Y, Y, Y, Y, B

Wenn alles geklappt hat, ertönt ein akustisches Signal und Ihr habt die Charakterwahl. Außerdem könnt Ihr nun jederzeit im Spiel auf Controller 2 die L- und R-Taste gleichzeitig drücken, um Euren Status zu checken und aufzubessern. Der zweite Trick wird Euch sicher auch gefallen, denn er bringt Euch direkt in das beachtliche Soundmenü des Spiels. Drückt im Titelmenu folgende Tastenkombination auf Controller 1: A, B, Y, X und Start.

DER KLASSIK-TIP: Tetris (NES und Game Boy)

Gleich vier Tricks!

Eines der beliebtesten Videospiele überhaupt ist sicher Tetris. Das geniale Puzzlespiel, das nie langweilig wird, begeistert junge und ältere Spieler gleichermaßen – egal ob auf dem NES oder auf dem Game Boy. Deshalb haben wir gleich vier Tips für Euch aus unserem Archiv herausgeholt, die dem Ganzen nochmals einen Zusatzkick geben.

Trick 1:

Im A-Type Spiel beim NES könnt Ihr den Schwierigkeitsgrad 10-19 selbst einstellen. Wählt eine Stufe zwischen 0 und 9 aus, haltet den A-Knopf gedrückt und drückt dann den Start-Knopf.

Trick 2:

Holt Euch den Super-Traum-Highscore im A-Type des NES-Tetris. Dazu müßt Ihr nur ganz schnell das Steuerkreuz nach

unten und Select gleichzeitig drücken, wenn ein Block den Boden oder einen anderen Block berührt. Das Level gilt dann als geschafft und Ihr bekommt ganz locker 10.000 Punkte gutgeschrieben.

Trick 3:

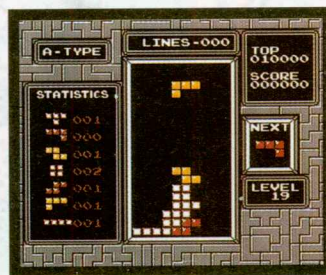
Wolltet Ihr schon immer mal das komplette Nintendo-Orchester sehen? Dann befolgt folgende Anweisung im B-Type des NES-Spiels. Wählt Level 9 Höhe 5 an und drückt noch bevor der erste Block einen anderen berührt A, B und Select gleichzeitig. Geschafft!

Trick 4:

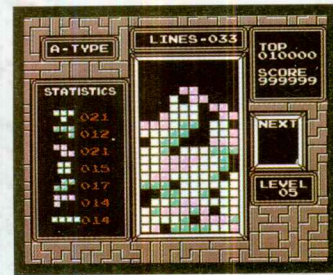
Auch im Game Boy-Tetris könnt Ihr Euch den Schwierigkeitsgrad von 10-19 im A-Type-Spiel selbst einstellen. Im Titelbild drückt Ihr dazu das Steuerkreuz nach unten und gleichzeitig den Start-Knopf.

Jetzt wählt Ihr ein Level zwischen 0 und 9 aus. Das Herz, das Ihr seht, zählt 10 Level zu

dem angewählten hinzu. Da könnt Ihr Euch auf einiges gefaßt machen!



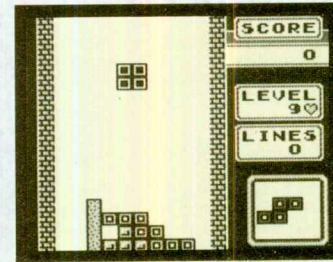
Wer es noch schwerer mag: Trick 1.



Mit Trick 2 zum Super-Highscore.

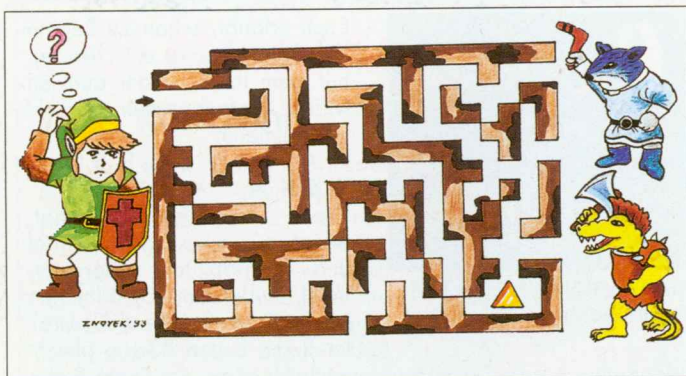


Das komplette Orchester mit Trick 3.



Gleich 10 Level überspringen mit Trick 4.

Wo ist das Triforce?



„Findet den Weg zum Triforce!“ – Unter diesem Titel hat Thomas Zuoyek aus Bützow für Euch ein Labyrinth angefertigt, daß es in sich hat. Wird Link mit Eurer Hilfe Ganon überlisten und das Triforce sicherstellen können?

Vertrickstes Abi

Andreas Voigt aus Erfurt hat die Köpfe in der Club Nintendo-Redaktion ganz schön zum Rauchen gebracht mit seinem „Ostfriesen-Abitur“. Das kann man Euch natürlich nicht vorenthalten. Testet selbst, ob Ihr dieses vertracktstvertrackte Abitur bestehen würdet. Die Auflösung findet Ihr im nächsten Club Nintendo Magazin.

Aufgabe 1:

Ergänzt diese Zeile logisch:

M D M D _ _ _

Aufgabe 2:

Stellt mit einem Strich die mathematische Aufgabe richtig:

5 + 5 + 5 = 550

Aufgabe 3:

Schreibt in dieses Kästchen etwas hinein:

Aufgabe 4:

Zeichnet ein Quadrat mit drei Strichen

Impressum

Herausgeber:	Shigeru Ota	Litho:	G.C.I., Yokohama
Chefredakteur:	Ron S. Lakos	Druck:	Körner Rotationsdruck, Sindelfingen
Redaktionsleitung:	Susanne Pohlmann (pn)	Gestaltung:	Workhouse Co., Ltd., Tokio
Redaktion:	Claude M. Moyse (cm), Andreas G., Kämmerer (ak), Marcus Menold (mm)	Covergestaltung:	Publicis, Frankfurt
Redaktionsmitarbeit:	Doris Kapraun	Club-Mitgliederverwaltung:	RTV, Weiterstadt
Spieltechnische Beratung:	Wolfgang Ebert, Klaus Fuchs, Michael Friesl	Redaktionsanschrift:	Club Nintendo, Babenhäuser Straße 50, Postfach 1501, 63760 Großostheim
Projektleitung:	Rië Ishii	Konsumentenberatung:	0130-5806 (11-19 Uhr)
Satz:	Hamm & Rudolf GmbH, Frankfurt	Spieler-Hotline:	06026-940940 (13-19 Uhr)

Club Nintendo wird von Nintendo of Europe GmbH veröffentlicht. Erscheinungsweise: 6 Ausgaben pro Jahr.

Urheberrecht
©1994 by Nintendo of Europe GmbH und Nintendo Co., Ltd. All rights reserved.
Alle im Club Nintendo veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten.
Die teilweise oder vollständige Vervielfältigung dieses Magazins bedarf der ausdrücklichen schriftlichen Genehmigung der Nintendo of Europe GmbH.
Nintendo ist eingetragenes Warenzeichen der Nintendo Co., Ltd.



GOOF TROOP

BRANDNEU!



Hier ist er, der allerneueste Schatz für Dein Super Nintendo™: das Walt-Disney-Abenteuer Goof Troop.

Goofys Freunde Pete und PJ werden von Piraten entführt. Gemeinsam mit Max, seinem kleinen Freund, macht Goofy sich auf den Weg, die beiden aus den Händen von Keelhaul Pete, dem Terror der Tropen, zu befreien.

Auf verschlungenen Dschungelpfaden, durch dunkle Kerker, vorbei an explodierenden Kanonenkugeln und gegen Horden wilder Raubbeine mußt Du mit Goofy bis zur Piratenfestung vordringen. Doch vergiß die geheimen Schlüssel nicht!

Goof Troop: für 1-2 Spieler, 5 Levels randvoll mit Freibeutern und Rätselspaß, mit Paßwortfunktion und deutschen Bildschirmtexten, nur für Super Nintendo™.



SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

KIRBY'S

Flipper-Spaß,
Level-Power,
Kirby-Action!

PINBALL LAND™

Exklusiv
für
Nintendo®

Kirby ist überall. In seinen beiden ersten
Star-Spielen Kirby's Dreamland™ (Game Boy™)
und Kirby's Adventure™ (NES)
hat er schon jede Menge
Abenteuer bestanden,
und jetzt geht's noch rasanter weiter. Denn
Superstar Kirby ist für alles zu haben –
also auch dafür, in seinem neuen Spiel als



Flipper-Kugel durch verrückte Pinball-Welten zu rasen
und geheime Bonus-Levels zu knacken.
Den Spaß darf man sich nicht entgehen lassen.



Nintendo®